电脑应用和娱乐的第一选择

总第157期

大众软件

20
Popsoft
2003年
半月刊



WWW.POPSOFT.COM



P37

中国城市人口网络依赖程度调查报告

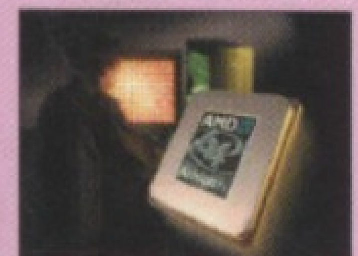
网络能带给我们什么？我们的生活对于网络的依赖程度有多少？这个看似普通的问题，却对每一个人都意义深远。



P47

Macromedia MX 2004新特性展

今年金秋时分，Dreamweaver、Flash、Fireworks MX 2004同时登场，经过了6年发展已经成熟的“三剑客”是否还能一如往昔的带给我们激情与梦想?



P67

Athlon 64 FX系统评测报告

尽管Athlon 64在现有32位操作系统下也有不俗表现，但要充分发挥其潜力，恐怕还得靠未来的64位操作系统和应用程序来支持。



P116

2003年WCG中国区总决赛现场纪实报道

本次WCG比赛，经过全国12个赛区，数千名选手线上线下预赛厮杀，最后共计128名佼佼者争夺14名进军汉城世界决赛的名额。



ISSN 1007-0060





M2 神甲奇兵

http://www.ism2.com.cn
Tel：62495573

十月内测

人形与机甲共存的春秋舞台
数十种形态的房屋，
近百件实用的家具装饰
数百种任意装配的精美机甲，
独特华丽的技能
究极强悍的连携技，
团队协作的全屏强袭
最酷、最美、最炫
一切即将梦想成真！





昱泉国际


剑侠情缘
www.jxonline.net
新手震撼包


KINGSOFT
金山软件股份公司



准确的发布日期、试玩版下载，请立即登录官方网站：

www.commandos.cn



盟军3等DX9游戏
均为RADEON 9600系列优化

ANDOS 3
ATION BERLIN

标准版 69元　金属珍藏版 99元





内藏赠品

盟军主题邮票+主题邮折！
共7款主题，随机放入！



+

魔力宝贝
试玩账号



官方攻略本同步推出
16开160页魄力登场



古墓丽影XPC

盟军3唯一推荐PC系统！



注意：以上产品及书刊表面均采用数码标签防伪技术，敬请消费者在购买时认明。





主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 高庆生
总　　编 高庆生

执行主编 Walker
副 主 编 王晨
编 辑 部 田震（主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾
楼丽丽 咎笛 杨立 汪军 谭湘源
专题记者 郭都 汪铁 张宇 万楠方 李刚 李江
美术总监 祁津忆
本期责编 余蕾
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 霍虹 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8000
传　　真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 毛森
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　　话 010-82634092
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2003年10月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。



新闻速递

新品初评

专栏评述

网络能带给我们什么？我们的生活对于网络的依赖程度有多少？这个看似普通的问题，却对每一个人都意义深我们无力追寻网络兴起以来人们生活的变化轨迹，但是可以真实地描绘此刻人们对于网络的依赖和利用。于2003年9月18日，这一刻的网络与生活被凝固在了《大众软件》薄薄的几页纸上。它不代表过去，也不代表未它仅仅代表此时此刻。但很多的此时此刻连接在一起之后，我们就看到了历史。当然，那发生在未来。

实用软件

硬件评析

重新划分市场之后，AMD的6处理器会逐渐成为其产品线流，并有望得到更多的市场——前提是AMD有足够的生力和良品率，并能成功控本。当然，微软的态度是至要的，因为尽管Athlon 64在的32位系统下也有不俗表现要充分发挥其潜力，在性能方面全面超越P4系统，恐怕靠未来的64位操作系统和应序来支持。

网络时代

应用心得

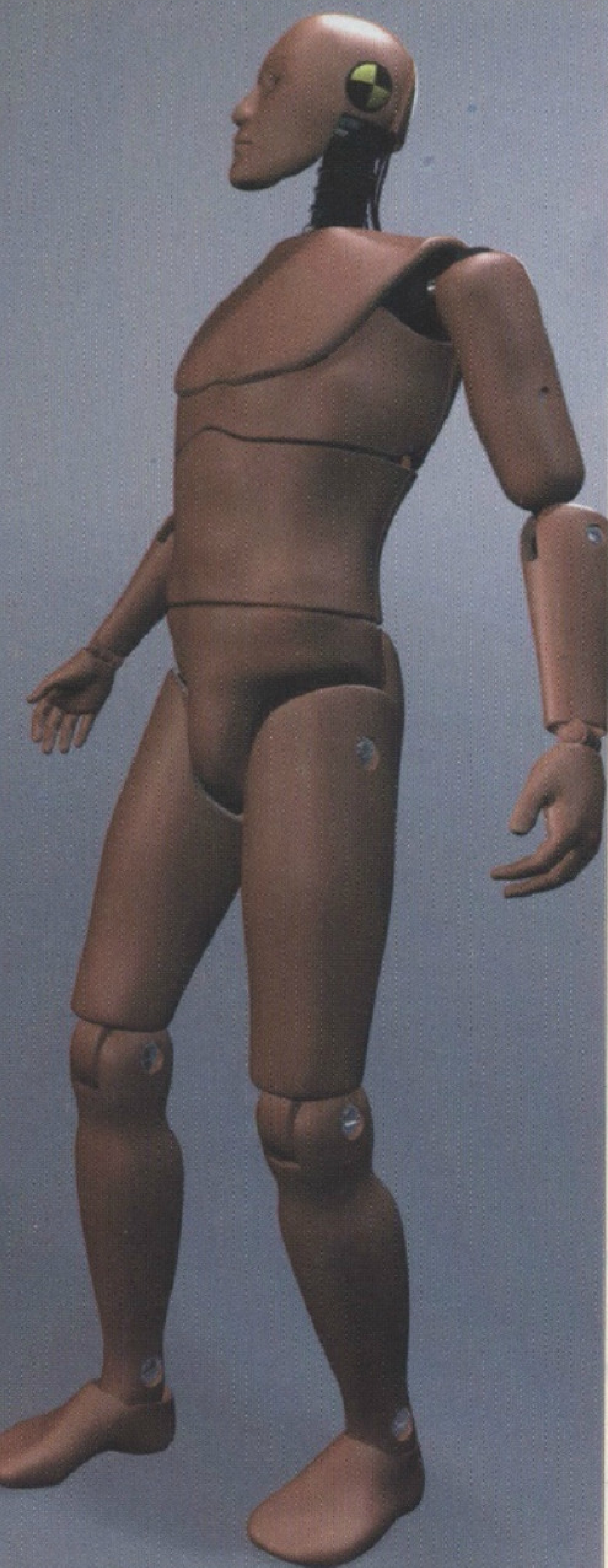
问题交流 97

读编往来

CONTENTS 目录

2003年第20期 总第157期

大众软件



游戏剧场

专题企划

2003年9月5日，奥体中心羽毛球馆入口再次充满了蜂拥而至的人群，一场与众不同的体育赛事正在这里举行。这就是世界电子竞技大赛（World Cyber Game），一项由韩国人创立、影响力正在扩散向世界的虚拟竞技赛事。本次WCG比赛，经过全国12个赛区，数千名选手两个多月的线上线下预赛厮杀，最后共计128名佼佼者来到了这座体育馆的中央，争夺14名进军汉城世界决赛的名额。编辑部特别派出的现场报道小组，将赛场内外的一切记录下来，传达给我们的读者。

晶合通讯

前线地带

锋利的盾



攻城略地

《如来神掌》是智冠北研的一部重头作，改编自香港漫画之父黄玉郎的名作。游戏延用了《天龙八部》的引擎，采用回合制战斗系统。另外还支持线上功能，玩家能通过网络进行聊天交流，取得关键道具的话还可组队挑战隐藏关卡。

在线争锋



《仙剑奇侠传三》v1.02官方升级档／《仙剑奇侠传三》完美光盘补丁／《仙剑奇侠传三》完美运行补丁／《天堂与地狱》完美简体中文游侠汉化包／《魔兽争霸III——冰封王座》兵种编辑器／《冰点——不死战士》无限资源修改器等

龙门茶社

有字天书

《上古传说——刀剑封魔录外传》巧过机关阵／霸气十足——兽族苦工大起义／《仙剑奇侠传三》讨价还价技巧／《侠盗猎车手3——罪恶都市》劫车心得／《幻想水浒传II》两处取巧打法／《樱花大战3》小游戏心得

TOPTEN

《战地1942——二战秘密武器》显卡设置技巧／《三国立志传2》／《征服美洲》／《文化II》／《加勒比海盗》



So many words... So many tears... So many prays...
灵魂已被你侵占，爱已被你充满，漫无止尽的期盼，将10月的金秋点燃，
爱上你 爱上A3......

www.A3.com.cn







ACTOZ ANIPARK Copyright © ACTOZSOFT and ANIPARK 北京北极冰文化传播有限公司代理运营

配备ATI RADEON 9100 IGP
和RADEON 9200,表现A3完美视觉。

很多人可能和我一样，对于新加坡最深刻的印象就是新加坡是一个华人国家，没去之前很多人告诉我很多的看法，可以说我是带着各种成见登上了前往新加坡的飞机，而我对新加坡真正的印象也正是从这里开始了。


新加坡的标志——鱼尾狮

新加坡航空公司

这次前往新加坡参加VIVENDI ASIA GAMES SUMMIT，乘坐的是新加坡航空公司的班机。新加坡航空公司是亚洲经营得最好的航空公司（此论点来自9月14日联合早报），新航的空中小姐也是世界闻名。百闻不如一见，个人感觉新航的服务应该说的确不错，而空中小姐也的确漂亮，但和国航的国际航班相比并未见得能高出多少。但在新航的飞机上，我见到了传说中的空中娱乐系统。职业习惯使我在6个小时的全程飞行中一直进行着测试工作。这套系统将内容分为三个大类即AUDIO、VIDEO、GAME；其中VIDEO可以选看99个频道（并不是都有节目），其中包括不少电影大片，如《黑客帝国2》等，此外还有相当数量的MTV可以欣赏。这套系统中的游戏部分是与任天堂公司合作开发的。游戏种类除去普通的棋牌类之外，还有GAME BOY的30多种不同类型的游戏，包括《玛里奥》系列、《赛尔达战记》系列等。至于如何来操控游戏？大家看图就会明白，手感也很不错。同行的人们基本上都一直在使用这套娱乐系统，6个小时的飞行时间在它的陪伴下的确感觉不再枯燥，这是新航给我留下的最深刻的印象，也是新加坡给我的第一印象。


新航的空中娱乐系统

新加坡印象


再干净的城市也有死角——ROCHOR河

花园城市与多元文化

由于是热带海洋气候，这里的确是四季常青，鲜花盛开。一出樟宜机场迎面就是一排高大的棕榈树，从机场到市区的快速路两旁一直是绿树成荫，就像一条绿色的长河，而高楼大厦倒仿佛是这绿色河流中点缀的石子。在市中心，绿地、花园也是随处可见，鸟儿也并不害怕人们靠近，给人很强的安逸舒适的感觉。但是任何东西都不能绝对化，市区内的新加坡河碧波荡漾，但相隔不过10分钟车程的ROCHOR河则是另一个样子，水色浑浊，且漂浮着不少杂物。同样，被称为城市牛皮癣的小广告，在新加坡也是经常能够看到，不过广告内容比我们的要文明一些，主要是收购破旧手机。由于新加坡地处东亚、东南亚和南亚的交汇点，同时也是印度洋进入太平洋的交通孔道，而其本身也是一个旅游国家，所以新加坡更像一个世界民族园。虽然华人数量占主要地位，但在街上白种人、黑种人，以及印度人、马来人、阿拉伯人随处可见。除去牛车水（华人聚居区）、阿拉伯街、小印度这3个地方之外，街道上各人种的比例差距并不很大。毫不夸张地说，往往在一个小商店或一条马路的十字路口，你就能看到五大洲各种肤色的人群，各民族在这里和谐和睦的生活是我最大的感触。


福南中心一层的微软展区

电脑城、大众软件

在新加坡我们先后跑了两个最出名的电脑商城——福南中心和森林大厦。在福南中心，我们正好赶上微软在这里举行的推广销售活动。面积基本占据了商城一层的大部分，数十台PC、数十个XBOX试玩台，大量的微软游戏软件，各种微软鼠标，这样的规模在国内比较少见，具体情况大家看图就一目了然了。另一个电脑城森林大厦，更像我们国内的配件市场，绝大多数产品价格在经过转换后并不便宜多少，特别是还有保修的问题，购买并不划算。在森林大厦门口的书报摊上，我终于惊喜地看到了《大众软件》。从今年以来，我们一直在新加坡发行《大众软件》（和国内的一模一样），我看到的是7月的13、14两期，能在国外看到自己的刊物在销售，感觉真好。


就是在这里看到了我们的《大众软件》

还有不少没能和大家聊，比如鱼尾狮雕像、当地的麦当劳、印度美食，以及新加坡的奸商、带我们兜圈的出租车司机。这些还是留给大家有机会去新加坡时自己来感受吧。

本刊记者 辰烽 king@popsoft.com.cn

完成于2003年09月29日0时0分

信息速递

■本刊记者 Lee

新闻头条

263网络集团力推第二代邮箱，打造个人“信息交换中心”

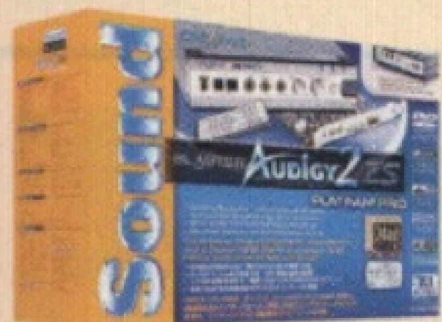
■本刊记者 司马平安


263网络集团总裁兼首席运营官黄明生

自《大众软件》今年第15期刊登了《中国新邮商》一文后，便不断有读者来信与我们讨论有关电子邮箱未来的问题。前不久，263推出了第二代邮箱，并将电子邮箱的概念提升为“信息交换中心”，其中很多改变都与读者来信中所表达的期望不谋而合。因此，本刊记者再次走访了263集团，采访了该公司总裁兼首席运营官黄明生先生。有关什么是第二代邮箱以及263为什么会推出二代邮箱的问题，他告诉记者：“电子邮件作为一个互联网的基本通讯工具，已经被大家所广泛接受。在现代通讯方式多元化和综合化的条件下，对邮箱这个通讯工具又可以有更深层次的理解。263推出二代邮箱，更深层次上是基于人们通信信息交流的方式，正在或已经发生了变化。目前人们的信息处理已经出现了以多种手段、方式，传输多格式，海量数据的现状和需求。第二代邮箱现在可能大家看到的只是一个新界面和一些新的功能应用，但里面更主要的还是263今后的发展方向，就是我们会把邮箱变成个人信息交流中心，而它会有很大的发展远景。目前的二代邮箱还只是信息交换中心的雏形，还有很多功能有待开发。我们知道电子邮件的特点一是存储，二是收发，再有就是一些关联功能。而二代邮箱最大的特点就是在应用上实现了突破，一是使用终端的突破，除了PC，还可以是手机、WAP等，二是在信息格式上可以进行统一自由的方便管理。”

由于在采访之前，记者通过比较已了解到二代邮箱增加了许多新的功能，包括：网络文件柜、个人相册、网络通讯录、日程提醒、短信收藏中心以及手机邮件等。容量最小的为25M，最多为120M。而根据容量的不同以及用户所订制服务的不同，价格分为5元/月、10元/月、15元/月、30元/月及1500元/10年几档。另外黄明生谈道：“我们的邮箱新产品推出，除了增加新功能外，在邮箱容量上也有较大的提高。但在价格上没有任何变化，还是与以前的阳光、彩虹、风度、钻石4个系列一样。这样做主要体现是我们对用户需求的尊重和满足。电子邮件作为一个可继续扩展的产品形态，应该提供给网民更广泛的功能应用。这些可以在我们的产品系列表上看得出来。此外，从经营角度看，我们推出二代邮箱之后，预期是每天可增长8000注册用户，而实际情况是曾经达到了16000～17000/每天，平均也约在一万二三，这个数字应该说超出了我们当时的期望值。”最后记者问他263此举对于整个行业的意义，他说：“过去很多人一直认为邮箱就只能是免费，因为用了邮箱以后厂商可以做广告，这是一种经营方式。实际上邮箱还可以用另外一种经营方式：邮箱本身就是一种具有很实际的应用功能、很大的应用潜力和开发潜力的产品。这意味着邮箱本身就会有发展，而不是一种广告形式。这是给同行的一个启示，也是我们当初决定全面收费时的出发点。我们的二代邮箱就是在产品和经营模式上给出了这两点不同的启示。”P

2003年创新系列新品发布会在京召开



2003年9月9日，创新科技有限公司在北京亮马河大厦召开新品发布会，展示了多达23款全新产品，覆盖了电脑多媒体硬件及周边设备，个人和家庭数码娱乐产品等领域，包括新一代的Sound Blaster Audigy 2 ZS声卡，体现了创新公司多元化、人性化的产品理念。让人们感受到品质、时尚、创新三位一体，Creative品牌已不仅仅意味着高品质的声霸卡产品，而被赋予了更多的内涵，成为LifeStyle——时尚生活的代表。

富士施乐发布文件管理软件解决方案

近日，富士施乐在北京发布了一款文件管理解决方案应用软件——DocuWorks（中文版），该软件的最大特点在于其能够实现纸张和数字文件的无缝合并，不仅可以统一电子文件和纸文件格式，在文件编辑、管理、保存以及查找等方面也具备易用、高效等特点，极大提升了文件管理效率和信息编辑处理速度。富士施乐强调，该软件旨在为所有办公用户提供更为开放、安全、高效的文件处理解决方案，与富士施乐输入输出设备相配合，为用户提供更具增值性的专业文件处理解决方案服务。自此，富士施乐“软硬兼施”战略雏形初现，它说明在竞争日趋激烈的打印机市场，掌握核心技术并具备研发潜力的厂商，将全面依托解决方案、输出设备及管理软件的综合实力“刷新”市场格局。

“互联星空”全面商用新闻发布会在京举行

9月15日，中国电信宽带用户突破600万暨“互联星空”全面商用新闻发布会在京举行。中国电信希望通过开放的“互联星空”平台，聚集一批提供专业化服务的SP，并把各SP提供的服务进一步整合，用户只需进行一次应用认证，就可享受“互联星空”所有合作伙伴提供的应用服务。“互联星空”内容涵盖教育、娱乐、证券等多个领域，涉及咨询服务、电子商务、公共服务、商业应用等多个层面。“互联星空”的全面商用，可使SP借助中国电信平台实现自身价值。

惠普新推促销活动

“这是惠普商用彩色历史上最大规模的一次促销活动”，惠普打印及成像系统集团产品经理王国涛女士用这样意味深长的话形容了本次大规模的促销活动。从9月到12月31日止，所有购买惠普个人黑白激光打印机的用户，都有可能以不到7000元的直销价格购买惠普彩色激光打印机，同时获得价值2000元的重磅大奖。据了解，共有1000人能获得这样的幸运机会。

信息速递


言论

"最初，我对于雅虎请塞梅尔担任首席执行官感到非常惊讶，但后来的情况证明这是一个好的主意。他并没把这家科技公司搞砸，并运用他对市场与媒体关系的理解将雅虎从低谷拉了出来。这种经营文化是雅虎原来所不能理解的。"

——甲骨文公司首席执行官拉利·埃里森在特里·塞梅尔担任雅虎公司首席执行官后表示

"中国会采用与众不同的3G标准。"

——北电网络全球总裁邓富康称

"信息产品不能像做普通消费品一样卖。所以国际大牌的IT业公司都没有雇过形象代言人，因为让人对IT产品留下深刻印象的必须是技术和设计。"

——前Intel亚太区市场总监、e禅管理咨询公司总裁吴士雄表示

朝华魔音MP3秋季献礼

从9月起至10月20日，朝华数码在全国推出"选择魔音，好礼相送"的魔音全系列的MP3促销活动，只要在指定地点购买魔音系列的部分产品，可获得相应的礼品。购买魔音双子，送充电器、7号充电电池；购买魔音大眼睛，送200元新东方教育在线网上听课卡；购买魔音ZME，送滚轴溜冰鞋。

熊猫软件跨入欧洲发展前5强

据悉，在最近由Lexmark组织的一项"过去5年欧洲发展最快的企业"调查中，熊猫软件公司跻身前5强。该项调查的对象是全欧洲各行业的企业，并最终选出发展速度最快的前50家公司。对此，熊猫软件公司总经理Ainhoa Aguirre表示："在有无数企业竞争的环境中，保持原有的市场地位已经意味着成功，而能从中脱颖而出成为发展速度最快的前5位企业，更充分显示了我们的实力。"

中关电子营销系统（CenEM）亮相科博会

日前，作为第一家进驻中关村科技软件园的大型软件企业，中关村科技软件有限公司同中关村国际孵化园一同参加了第6届中国北京国际科技产业博览会，并在首次展示了其最新推出的中关电子营销系统(CenEM)。凭借这套系统，用户能持续进行跨渠道营销管理，并通过电子手段实现为最终用户量身定做营销产品，极大提升企业在日益激烈的市场竞争中的营销优势和竞争力。

128M的FX5200显卡跌破500元大关

东方讯捷近期针对重返校园的学生族推出了"双箭齐发"显卡特价活动。除了购买斯巴达克英雄FX5200显卡加1元，就可获赠3D眼睛的"第一箭"外，499元的FX5200L显卡作为"第二箭"，目前也已在市场上亮相。新上市的斯巴达克英雄FX5200L显卡，采用128M的超大显存，成为市场上首款突破500元大关的DX9显卡。

联想掀起新商务运动

联想集团在北京举办了题为"掀起新商务运动"的联想商用海量业务策略及新品发布会，推出国内首款拥有14项应用技术专利的"三慧"商用PC新品——开天 II 代。该新品创造了中国商用PC领域的3项第一，即第一款实现芯片级安全的高安全电脑，第一款嵌入关联终端协议的高关联电脑，第一款成功移植服务器高端技术的高可管理电脑。会上，联想还提出了海量业务策略，定义了未来商用PC发展的新标准，即以三高应用品质为出发点，以三慧技术为手段，满足商业用户的基准应用需求。

松下、讯怡联手打造ORBBIT光储产品

2003年9月15日，讯怡公司携手日本松下在北京世纪金源大饭店举办了"ORBBIT光储产品上市——暨松下、讯怡联手打造ORBBIT光储产品"新闻发布会。在本次发布会上，讯怡正式宣布启用新的LOGO（英文名：Orbbit）作为今后公司的品牌标识。同时讯怡还宣布在高端光储产品方面与松下合作，并推出了讯怡自有品牌Orbbit DVD－Multi SW－9581多功能刻录机和DVD-ROM SR－8588 DVD光盘驱动器等光储产品。

中国Flash动画设计大赛终于落下帷幕

由NVIDIA及其中国区总代理骏兆电子举办，搜狐IT频道联合主办的"NVIDIA GeForceFX 5900杯"中国Flash动画设计大赛落下帷幕。本次大赛共收到作品343个。作品体裁包括传统神话、幽默故事、写实、科幻等多种类型，不少作品表现了作者丰富的想象力，体现了举办方提出的口号"用我们的舞台，展示您的闪客风采"。颁奖典礼后，NVIDIA公司还发布并展示了其最新的家庭娱乐产品——Personal Cinema FX。

LANDesk联手联想

联想集团和计算机设备及管理软件厂商LANDesk签约，联想承诺在商用台式机中部分预装LANDesk管理技术，帮助其在中国推广桌面管理软件。LANDesk对于国内用户来说也许有点陌生，但其在北美、西欧、日本都有广阔的市场，目前正在积极挺进拉丁美洲、澳大利亚、中国及东欧市场。LANDesk总裁兼CEO王茁先生称十分看好中国的桌面管理软件市场。


数字IT

9550亿： 9月19日，《福布斯》杂志日前推出了该刊创办以来的第21个美国富人排行榜，排行榜显示，经过长达两年的财富缩水，美国富翁们开始了新一轮"造富"运动。排行前400位的美国富翁资产总值比前一年增长了10%，达到了9550亿美元。在最新的排行榜中，盖茨以460亿的资产再次登上榜首。

7.5亿： 9月19日，惠普公司启动了一项耗资7.5亿美元的营销计划，旨在在巨大的中小企业市场上销售更多的个人电脑和打印机。惠普公司称，它推出了支持75个用户，预装有微软公司的Small Business Server 2003软件包的ProLiant服务器、新款激光打印机、惠普集成工作中心PC以及在线帮助等服务。

6300万： 国际电信联盟(ITU)称，全球高速网络服务用户在2002年增加了72%，达到了6300万，这反映出宽带互联网接入量正在大幅提升。其中韩国是宽带接入最普及的国家，每100个市民中就有21个是宽带用户；中国的香港地区排名第二，宽带渗透率为15%；加拿大列第三位，比例为11%；美国列第11位，宽带接入率为6.9%。

QQ创始人马化腾先生专访

■本刊记者 美丽人生



深圳市腾讯计算机系统有限公司CEO马化腾

马化腾——深圳市腾讯计算机系统有限公司CEO，也是现在拥有近两亿用户QQ的创始人之一。由于他个人专注于企业发展问题，很少在媒体面前露面，我们就抓住腾讯公司在京召开记者发布会的机会对他进行了专访。而他们来京的目的是宣传自己的企业实时通信产品——腾讯通RTX。

大众软件：*QQ让腾讯火起来，为什么企业版的实时通信产品不取用QQ的名称，另外RTX有什么含义？*

马化腾：RTX和QQ针对的是两个不同的市场，所以不会使用QQ的名字，而是会分成两个品牌来运作。RTX的命名首先是因为GARTNER提出的RTE可能是一个大的企业类的名称，我们考虑的是不仅在企业内部用，而且还要跨平台；其次是有可用的延展性，和各个企业内部信息系统有个跨接的过程，跟各个行业的合作者还要有个集成的过程；再次，字面意思还有专家的含义，是指实时通讯专家，特别是指技术专家；最后，在这几年发展过程中我们可以自豪地说我们很领先，是专家，我们希望这几种意思通过这个品牌能表达出来。

全国软件零售排行榜（2003年08月）

	应用类		娱乐类
1	KV2004	1	仙剑奇侠传三
2	瑞星杀毒2003	2	魔兽争霸III
3	Norton Antivirus 2003	3	半条命——反恐精英
4	NortonInternetSecurity2003	4	圣女之歌2
5	金山毒霸V	5	007夜火
6	软件狗GS-DL加密件	6	倚天120小时卡
7	神奇画板	7	幻想三国志
8	金山毒霸安全组合套装V	8	魔兽争霸III——冰封王座
9	虚拟还原2004	9	重返狼穴III悍马攻击
10	WINDVD XP(促销版)	10	三国立志传2

	综合类		综合类
1	开天辟地3	6	office xp三合一易学即通
2	金山打字2003	7	金色点击-电脑装机实例通
3	轻轻松松背单词II	8	企业服务器架购与管理全面通
4	从零开始学英语	9	装机一条龙2003
5	金山单词2003	10	企业&个人服务器架购与管理全面通

感谢连邦有限公司、晶合时代软件公司的协助。

大众软件：*在大家印象中腾讯的产品主要是定位于个人用户。你们现在的RTX面临的是一个品牌转换问题，那么这种策略的内容是什么？*

马化腾：应该说这是我们企业一个很大的转变。所以，在这一块除了需要众多的合作伙伴来支持以外，从我们本身角度来看，要认清实时通讯这个行业的发展趋势。过去几年我们一直在实时更新关注国内外的进展。研究报告表明，在实时通讯领域，正从过去消费类的应用慢慢影响企业内部的应用，很多还是用消费类产品来做一些商务沟通。所以消费类的通讯手段在企业的应用产生了很多问题。比如企业的安全，会不会泄密？再比如信息的监管，这都是问题。很多企业内部的CIO都会面临这个问题：倒底是封还是扶持？那么这里面就会慢慢诞生出一个新的行业，针对企业的特点和实时通信诞生出很多产品。国外几家这个领域的巨头都有这种产品出现，我们也在实时跟踪这一块。我们会对企业实时通讯加大力度。实时通讯从发展的角度来看会细分化，从个人娱乐方向或从提高生产率的商用方向走。研究表明，在企业内部商用用户会越来越多，在这几年内会超越休闲类方面的用户。大家可能就会像用E-mail一样，把它作为一个工具。

大众软件：*微软MSN的推陈出新已经在网络上泛起不小的波澜，这是否会对腾讯QQ造成影响？*

马化腾：这个已经超出RTX的范畴了，简单说一下。MSN一直以来是我们一个很大的竞争对手。但我们会认清我们的优势在什么地方，QQ的优势是一个偏娱乐休闲方面的产品，而MSN主要是针对高端的市场。所以我们会强化我们的优势。我们也很希望有越来越多的竞争对手进入市场，这样可以带来新的活力，对消费者也有好处，而且会让我们不会固步自封。P

产品快报

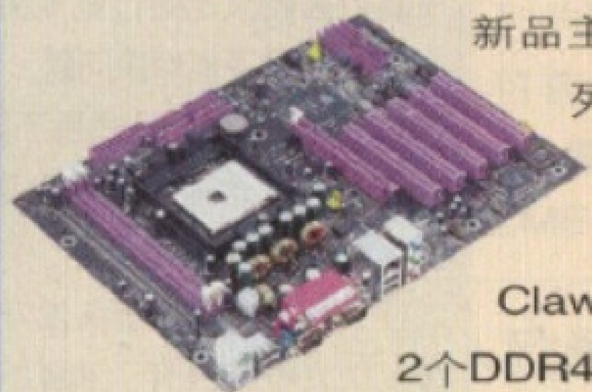
■本刊记者 Lee

升技848P主板699元限量优惠



为庆祝升技大学生俱乐部成立一周年，升技电脑特别推出专门为大学生打造的主板——IS7-V。它采用Intel 848P/ICH5芯片组，支持FBS 800MHz P4 3.2G CPU、DDR400和AGP 8×，不但拥有良好的升级扩展空间，而且可以接驳最新的显卡。同时，该主板还集成了网卡、声卡、SPDIF输入输出端口，并支持8个USB 2.0端口，完全能满足学生用户的上网和多媒体应用需求；支持单通道DDR400内存，在性能和I865PE主板相差无几的情况下，采用一条内存，节约了学生用户装机成本。学生用户凭学生证购买IS7-V主板只需699元(全国限量优惠3000片)。

硕泰克SL-K8AN-RL主板上市

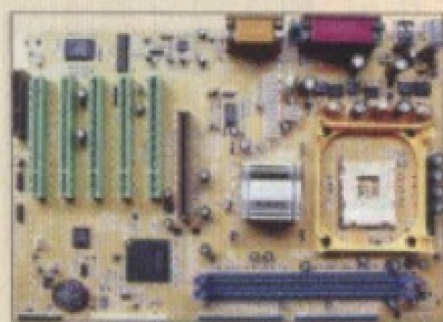


新品主板属于硕泰克K8黑旋风系列，采用黑色PCB板、NVIDIA Crush K8芯片组、AMD Socket 754 ClawHammer K8处理器，板载2个DDR400/333/266 SDRAM插槽、5个PCI插槽、2个UATA 133/100 IDE接口，可支持RAID0和RAID 1功能；支持AGP 8×/4×、2个Serial ATA接口，可支持RAID0和RAID1功能；提供6个USB 2.0接口、6声道AC'97声卡；处理器倍频、其核心电压、AGP工作电压BIOS及内存DIMM工作电压BIOS内可调节；另外提供1个10M/100M网卡。

升技KV8-MAX3主板上市

在2003年9月22日开幕的中国台北Computex国际计算机展上，升技电脑展现了最新基于AMD平台的数码巨无霸三代主板——KV8－MAX3。该主板采用VIA的KT800芯片组，支持众所期待的Socket 754 Athlon 64 CPU，能为AMD玩家提供不论在游戏、多媒体或疯狂超频等方面的极致平台。该主机板按照惯例具备丰富的多项功能，包括6组Serial ATA RAID、6声道音效、Gigabit Lan、SPDIF输入/输出、USB 2.0与Firewire。它同时也搭配升技的OTES散热系统，能有效降低PWM mosfet与电容的温度。就算疯狂超频到最高极限，仍能确保你的系统又冷又稳。

双硕P4-845PE主板上市



双硕日前正式向市场推出了P4-845PE主板。该产品采用Intel 845PE北桥芯片和82801DB（ICH4）南桥芯片，支持533MHz系统前端总线（FSB）与Socket 478 P4（0.13μm）处理器。它配置了5条PCI插槽，1条AGP 4×插槽，并集成了AC'97声卡，及USB 2.0接口，支持UDMA100 IDE传输规范；两根DDR DIMM设计，支持DDR266/333，最高可支持2GB DDR SDRAM。市场参考价：499元。

酷龙-F71(ACC-F71)散热器上市



酷龙-F71采用3000转来福轴承，淡绿色制冷精灵风扇，加上放射形散热片及凸轮式扣具。放射形散热片比同体积的普通散热片散热面积增加1倍，有效增强散热效果；嵌入超大铜芯，能将CPU热源产生的热量迅速带走；还有凸轮式扣具的设计，让DIY者能更轻松省力地完成安装。

金河田公司创导系列机箱闪亮登场

金河田实业有限公司首先推出两款此系列机箱，型号分别为创导6156和创导6159，其最大的特点就是独家首创在机箱内集成红外线接收功能，使手机、PDA或其它具备红外功能的数字设备能更加方便地和电脑进行数据通信和共享，提高工作效率。据了解，这两款机箱是目前市场上首次具备红外接收功能的机箱。此外，两款机箱还配备了通过3C认证的金河田海象305电源，让消费者可放心使用。

龙基777FT纯平显示器上市

龙基公司近期推出了一款千元以下的CRT——龙基777FT plus。

金山毒霸病毒预告

10月16日，蠕虫病毒（Sircam）将会发作。该病毒对计算机具有较高的危害，主要通过电子邮件附件进行传播。用户一旦打开带有病毒的附件，病毒就会自动运行，并随意选择机器硬盘中的文件向外发送，导致机器内的重要文件对外公开；同时自动删除C盘中所有文件，并自动在硬盘中写入垃圾文件，直至占用硬盘所有的可用空间，导致系统无法工作。邮件正文为如下的一段英文或西班牙文：英文是“Hi! How are you?I send you this file just to have your advice.See you later. Thanks.”西班牙文是“Hola como estas ? Last line: Nos vemos pronto,gracias.”。危害程度：高。

10月26日，文件型CIH病毒会发作。该病毒发作时将用杂乱数据覆盖硬盘的前1024k字节，破坏主板BIOS Flas芯片，使机器无法启动；覆盖硬盘主引导区的Boot区，改写硬盘数据。病毒发作后电脑没有任何提示。危害程度：高。

10月下旬随机，蠕虫病毒蓝色代码（Worm.CodeBlue）会发作。该病毒利用微软inetinfo.exe程序的漏洞，感染Windows NT或Windows 2000系统服务器，并植入名为SvcHost.EXE的黑客程序运行，在服务器内存中不断地生成新的线程，导致系统运行缓慢，甚至瘫痪。如果操作系统是Windows 2000，会将该系统的IIS服务停止运行，导致无法对外提供Web服务，服务器彻底瘫痪。危害程度：高。

10月8、14、23、29号，蠕虫病毒（VBS.Valentin@mm）会发作。该病毒会通过微软Outlook传播，修改文本文件，使用VBScript.Encode功能把自身传播到HTML文件里，执行之前在Windows系统文件夹里创建Main.html文件，并且把该文件传送给Outlook地址簿里所有的收件人。邮件主题是：左边的空白，这个病毒编码包含HTML形态。危害程度：低。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站www.duba.net下载新的升级包。

产品快报



环球

日本： 日本DoCoMo公司9月8日表示，其计划从10月1日开始与和记黄埔控股的和记3G公司联手在英国启动一项3G视频电话服务。这一服务将使DoCoMo公司的3G视频电话用户可拨打国际视频电话，而且可以每秒64kB的速度向英国传输数据。

英国： 9月13日，英国Barclays银行警告其用户称，一封冒充来自该银行的电子邮件正在网上欺骗用户，诱使用户透露其保密的银行信息。这一邮件中还包括一个看似是Barclays银行的网址，用户会很容易上当受骗输入他们的个人信息，如密码和个人确认号码等。黑客利用这些信息，将可从用户的帐户上取钱或是将资金转移到其他帐户上。

美国： 摩托罗拉公司近日发表声明，宣布现任CEO克里斯·高尔文由于与董事会意见不合将离职。扎菲洛维斯基被认为是可能的继任者。"环球企都@新加坡"会议组织者IDG已经证实，扎菲洛维斯基将出席该次会议。

这款显示器采用三星A+级高亮度纯平面显像管，最高分辨率1600×1200dpi，逐行点距：25mm点距/栅距；水平扫描频率：30～75KHz，垂直扫描频率：40-150Hz，显示带宽：150MHz，用户界面：OSD视窗。另外，此产品通过了TCO99认证以及国家CCC安全认证。

微星推出轻巧型USB无线网卡

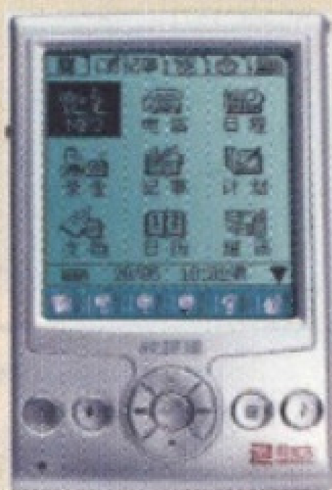
微星科技近日发表了一款USB接口的无线产品——UB11B。这款产品采用了轻巧型设计，酷似传统的U盘。而它实际上却是一款Wireless无线产品。该产品基于IEEE 802.11b协议，最大传输率为11Mbps，可满足宽带上网、联机游戏等网络带宽需要。其室内传输距离可达100米，室外极限传输距离近500米。UB11B还可以自行调整不同的传输率，来确保传输效果。市场参考价：480元。



英特维再推新品视频处理软件

Intervideo公司在那斯达克上市不久，英特维数码科技中国公司的重要新品，WINDVD CRATOE影音工作室家庭版系列在国内正式发布。此次产品分别针对于不同爱好者，分为家庭标准版、家庭娱乐版、家庭豪华版和娱乐动感版。4款产品所用的软件都是Intervideo公司新推出的WINDVD CRATOE2，并根据用户影像编辑的需要，设置了不同内容侧重功能。

快译通新东方V80N隆重上市

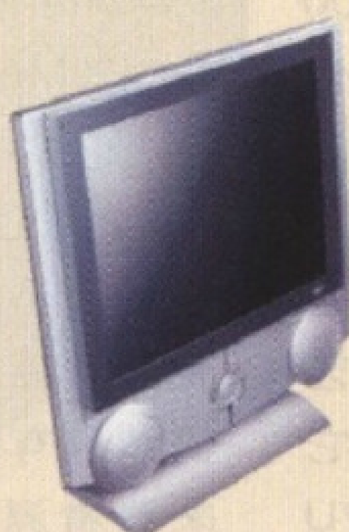


近日，快译通召开了名为"科技携手教育——快译通新东方联合进军掌上英语教育产品市场"新闻发布会，快译通新东方V80N掌上电脑在全国各大城市正式上市。V80N内置殿堂级《牛津当代大辞典》，特备MP3格式档案储备及播放功能，并具备多种音效设定（摇滚、流行、爵士、古典等）可供选择，音质悦耳动听；同时具备4小时数码录音功能，适合不同人士学习英语的需要。

优视涉足DIY市场

据悉，前不久突然杀入DIY市场的广州优视实业有限公司推出了"两极风"品牌，旨在追求创新，打造独具品牌特色的风格和时尚特质，让单纯的科技变得更加时尚。该品牌目前已拥有了机箱、显示器、键盘、鼠标、桌面套装等外设产品，下一步将推出光存储与板卡类等DIY全线产品，使两极风系列外设产品形成一套完整时尚的DIY体系。

明基举办液晶显示器新品发布会



2003年9月15日，明基BenQ在北京举办了其液晶全线新品发布会，现场展示了全系列液晶新品，包括3系列中的FP737/FP737s、5系列中的FP756s/FP756ms、9系列中的FP791/FP991等，每个系列都有不同的特性展现给消费者。这几款产品的共同特点都是明基在发布新VI（企业视觉识别）之后采用全新ID设计的，符合液晶消费的时尚和个性潮流，除了性能更卓越外，其功用和外观也朝着更专业、更美观的路线发展。



半月聚焦

北京法院判中消协一审胜诉： 2002年4月，中消协委托国家电子计算机质量监督检验中心对包括柏安牌、超群牌、沐泽牌电脑在内的共20种品牌的电脑进行了一次检验。同年5月16日，国家电子计算机质量监督检验中心分别出具了检验报告，结论为：超群牌、沐泽牌、柏安牌电脑电磁兼容性检验中的辐射骚扰一项不合格。对此北京都贝尔科贸有限公司、北京瀚翔高新商贸有限公司和北京泽商科技发展有限公司以中消协侵害其名誉权为由，向北京市第一中级人民法院起诉。今年9月18日，法院对该名誉权案做出一审判决，驳回了原告的诉讼请求，裁定中消协胜诉。3家电脑公司的代理人表示，将向北京市高院上诉。

清华紫光涉足台式机PC市场： 9月17日，清华紫光的内部局域网上正式公布成立PC事业部，并请原清华同方计算机系统本部副总经理杨浩担当台式电脑事业部的总经理。看来，清华紫光欲在竞争异常激烈的台式电脑市场上再掀波澜，注入一股劲流。

全国计算机等级考试2004年起将新增科目： 记者从教育部获悉，教育部考试中心将对全国计算机等级考试(NCRE)的一级、二级考试的科目设置、考核内容、考试形式实施调整，三级、四级暂不作变动。对于一级考试，将新增金山WPS Office的考核，取消纸笔考试，采取上机考试形式。一级WPS Office考试将于2004年上半年试点，2004年下半年在全国正式推广。二级考试将新增二级Java、二级Access、二级C++三个科目，考试形式仍包括笔试和上机考试两部分。新增科目计划于2004年下半年试点，2005年上半年在全国正式推广。

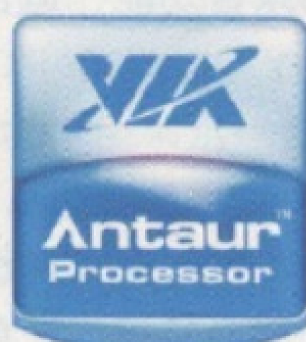


厂商： 威盛电子（VIA）
上市： 2003年9月
售价： 未知（威盛提供的工程样机）
附件： 说明书、驱动光盘、电源适配器、皮包
推荐： 低端用户，特别是学生
咨询电话： 021-53080574转7601

炫目度：👁👁👁👁
口水度：😋😋😋
性价比：羊羊



力拼低端移动市场——威盛汉腾处理器



近年来，低端笔记本电脑的价格一降再降，不过基于Intel平台的产品还是差不多要8000到10000元左右。前不久威盛推出了"汉腾（Antaur）"移动处理器，使得已不平静的市场再掀波澜，汉腾主攻低端市场，价格具有一定吸引力。

汉腾的的英文名"Antaur"源于"Antares"（宇宙中一颗明亮的恒星，其亮度是太阳的9000倍，但热量只有太阳的一半），代表它是一款高性能、低功耗、低发热量的CPU。它的功耗很低，从"Nehemiah"核心发展起来的"CoolStream"架构，使1GHz汉腾处理器的最大功率仅为11W，省电模式下更是不到5W。汉腾采用0.13μm工艺制造，降低了发热量，而新型的EBGA封装可使它具备全尺寸的散热面积。这些特点不但能使CPU做得小巧，而且由于散热系统简化，使得笔记本更轻便。汉腾处理器加入了SSE指令集，多媒体处理性能有一定提高。

汉腾还有3项新技术值得一提：PowerSaver 2.0、StepAhead和PacLock。第一项是新一代节能技术，它不但可使CPU在电池供电时以低主频运行，还能根据应用程序使用CPU的频度及强度，实时调整频率，以取得性能与节能间的平衡；StepAhead是一种预测机制，它使得CPU可推测并获取优化应用程序所需的数据；由于笔记本的移动性很强，所以安全至关重要，PacLock就是内置于汉腾中的硬件加密引擎。


威盛的样机

汉腾推出时声势较大，响应的厂商也不少，不过目前内地厂商中真正推出产品的只有紫光和TCL。我们这次收到的则是VIA自己设计的样机，VIA公司的有关人士介绍说，相关机型的市场售价预计会在990欧元（约合人民币9400元）左右。它具备可旋转的手写液晶屏，有些像笔记本电脑型的Tablet PC。这台笔记本采用了1GHz汉腾处理器、宇瞻256MB DDR266内存、东芝20GB硬盘、VIA UniChrome CLE266芯片组和3600mAh锂电池，支持MPEG2硬解压、USB2.0，并内置Modem、无线网卡等。

这款笔记本的造型相当简洁，虽然配备了14.1"旋转液晶屏，但因为它没有配软驱和光驱，重量仍然只有约2.5kg。先来看看测试环境：英文Windows XP Pro+SP1a、VIA 4 in 1驱动4.49版、ProSavageDDR显示驱动13.94.10版。


手写电脑模式

它在3DMark2001 SE330及3DMark2000 1.1的得分分别为741和1732；QuakeIII 1.32在800×600/16bit下为42fps，在High Quality下为28fps；SYSMark2002中办公室生产力得分58，网页内容创建得分为38；Superπ计算104万位圆周率耗时8分50秒；Lame 3.93.1音频编码，压缩70MB的WAV文件共用4分38秒。在Battery Mark 4.01测试中，它的电池时间为2小时14分，成绩一般，这可能是由于手写液晶屏功耗较大造成的。虽然样机的测试成绩并不很出色，但实际使用时我们感觉运行Windows XP系统并不慢，跑一般办公软件相当流畅。



工程师点评

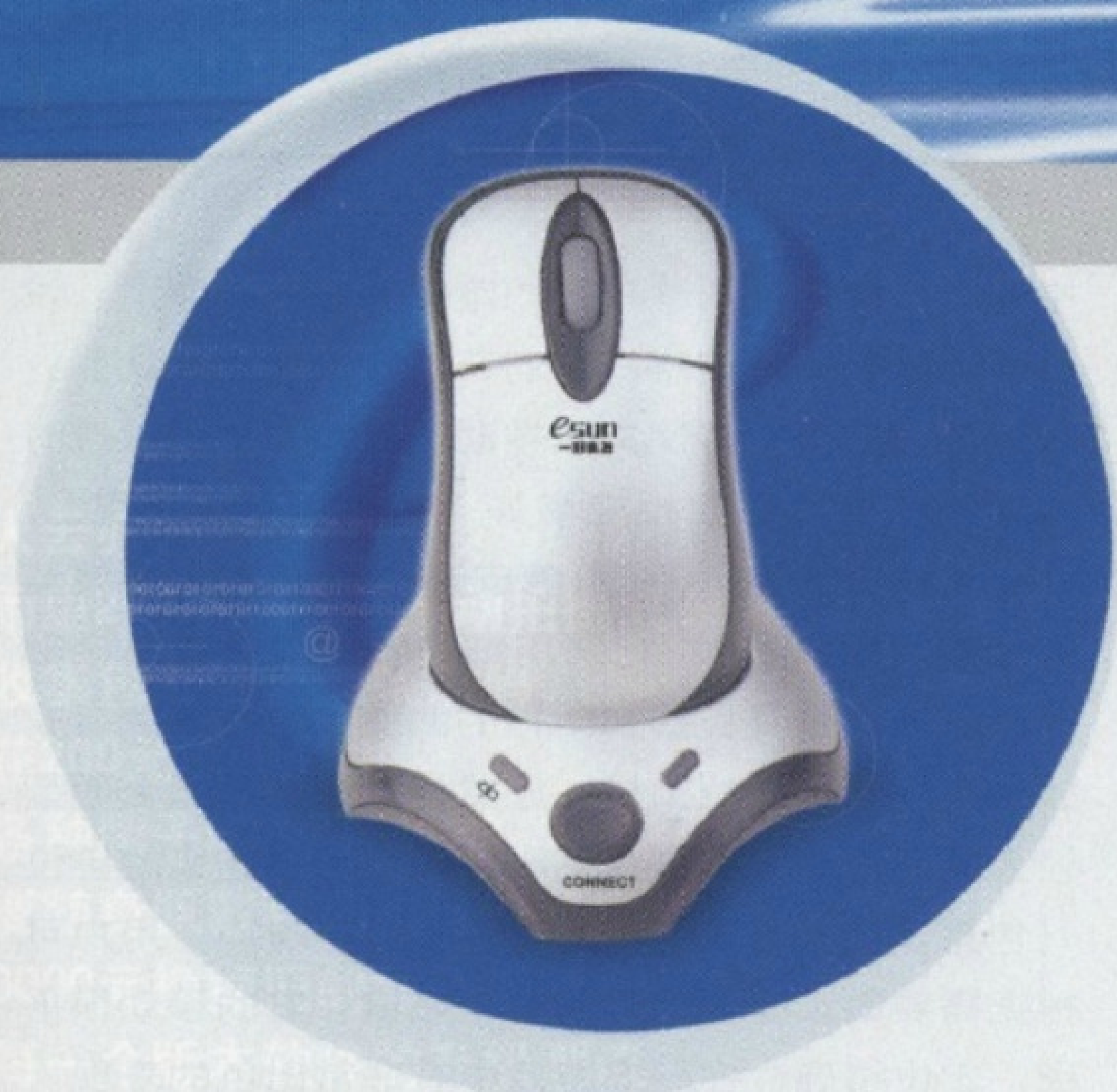
总体来看，汉腾处理器的性能与移动版赛扬还有一定差距。这款样机与采用Nehemiah核心的C3处理器台式机系统相比，性能有小幅度下降，部分原因是笔记本硬盘较慢。我们认为，和同类产品相比，汉腾系统的最大优势和卖点还是节能及廉价，如果能控制好成本（比如去掉不很实用的手写屏），相信会受到低端用户特别是学生的青睐。

一阳科技

演绎"无线"精彩!

esun

一阳科技



M28BW无线光电鼠

- 先进无线电技术，让您感受无线的自由
- 鼠标采用光学感应技术，定位精准，位移迅速，可在多种表面上使用
- USB快速充电底座同时也是无线电接收器，让您的滑鼠随时可用
- 800dpi感应器提供无比的精准度
- 一手掌握，握感舒适
- 3D滚轮功能，无须移动鼠标，便可上下、左右浏览画面
- 自动翻页及无段缩放功能，让您上网浏览轻松快捷、文书处理快速高效
- 完全兼容于Windows操作系统



有线光电鼠标


M11


M12


M19


M21


M22


M26


M28


M29

键鼠组合系列


无线套装

"都市先锋"键鼠组合 随心所欲!


有线套装

Mini光电小鼠标


M25


M33

全国各地区加盟热线：0755-27327219

一阳科技国内分销机构

深圳一阳：0755-83371817	济　南：0531-6404878	昆　明：0871-6677070
广州一阳：020-85518776	成　都：028-85226406	西　安：029-2060096
北京一阳：010-62613529	厦　门：0592-2232075	长　春：0431-5669403
南京一阳：025-4517681	合　肥：0551-5124537	哈尔滨：0451-82528534
长沙一阳：0731-4116179	郑　州：0371-3551074	武　汉：027-87662179

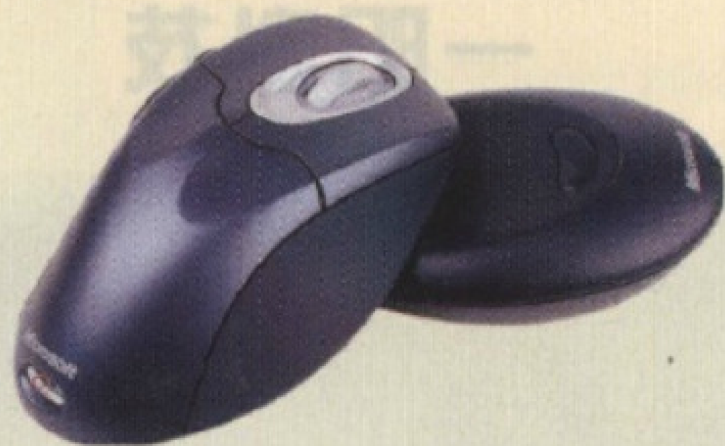
Http://www.mlktek.com

深圳市壹阳科技有限公司

地址：深圳市宝安区福永镇凤凰第三工业区第一工业园A1栋

ADD:Block A1,1st Industries Park,3rd Industries Zone, FengHuang,FuYong,BaoAn,ShenZhen

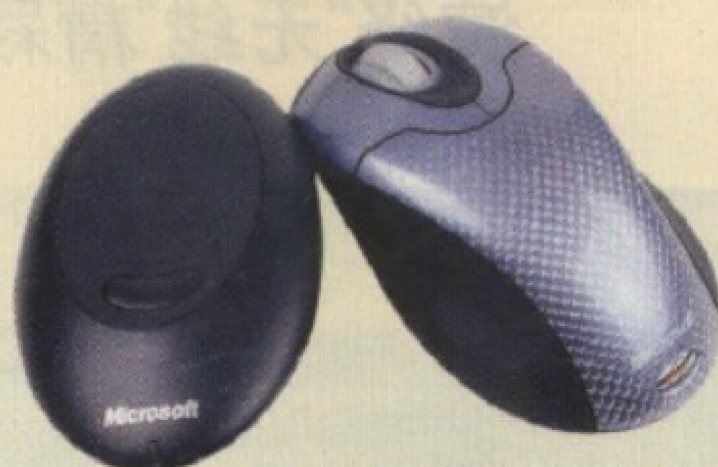
电话(TEL)：0755-27327528　传真(FAX)：0755-27327498



无线银光鲨2.0

炫目度：👁👁👁👁👁
口水度：😋😋😋😋😋
性价比：羊 羊 羊 羊

厂商：微软公司/北纬机电技术有限公司（内地总代理）
上市：2003年10月
附件：说明书、驱动光盘、无线接收器、USB→PS/2转接头
售价：52.95/41.99美元（无线银光鲨2.0/无线宝蓝鲨2.0，人民币定价暂无）
推荐：追求完美性能和手感、舒适度的无线鼠标用户（无线银光鲨2.0）；时尚无线鼠标用户，适合左右手（无线宝蓝鲨2.0）
咨询电话：010-82665500



无线宝蓝鲨2.0

炫目度：👁👁👁👁
口水度：😋😋😋😋
性价比：羊 羊 羊 羊



晶合实验室 小虫

微软新款无线宝蓝鲨和银光鲨鼠标

近期微软又推出了一系列输入产品，包括无线银光鲨2.0（Wireless IntelliMouse Explorer 2.0）和无线宝蓝鲨2.0（Wireless Optical Mouse 2.0）2款鼠标，光学无线套装精英版（Wireless Optical Desktop Elite）和光学无线桌面套装灵动版（Wireless Optical Desktop）2款键鼠套装。我们这次拿到的是其中的2款新鼠标。

这2款鼠标均采用了微软最新的无线光电芯片"微软应用程序特定用途集成电路（ASIC）"和"纵横滚轮"技术。ASIC可拍摄鼠标在表面移动的照片、监控鼠标按钮和滚轮的使用、向电脑发送无线鼠标数据。应用ASIC的最大好处是能使鼠标大幅度节约电量，它可根据不同使用状况将鼠标分为活动、空闲、睡眠3种电量模式管理。微软提供的资料表明，典型家庭用户的鼠标电池平均使用寿命为6个月。我们在使用中发现，即便用1节5号碱性电池（标称2节）也可使鼠标长时间正常工作。

在性能方面，通过微软光学感应技术4.0，这2款鼠标可实现高达30英寸/秒的跟踪速度和顺滑、平稳的移动；微软高数据速率（HDR）无线电频率（RF）技术，使它们能以超过先前大部分无线鼠标产品2倍的速度向电脑发送数据。纵横滚轮的也是它们的重要新特性，鼠标滚轮除通常的上下滚动外还具有左右移动能力（图1）。实际使用中，该功能在左右两侧有额外空间的文档（Excel等）中非常方便。这两款鼠标的滚轮手感非常顺滑，没有普通鼠标的轮齿感。它们还兼容快速卷动功能，快速滚动鼠标时会使文档卷动速度大大加快，这时滚轮的粘滞力也会相应增加，以确保定位精度。



图1

无线银光鲨2.0有黑色皮革、铂灰色、金属蓝和金属灰4种色彩；它采用细磨砂材质，鼠标中部凸起较高并设有食指和中指的凹槽，左右两侧有安放拇指、无名指的凹槽，握感舒适自然，适合手型较大的用户。无线银光鲨2.0有5个可自定义的键位（包括滚轮，左侧2个键位由拇指控制），用户可根据需要最大程度地调配各个按键。它的移动很平稳，定位精确，在FPS游戏中有非常出色的表现，其指针在静止状态下也没有抖动的情况。

无线宝蓝鲨2.0有金属红、铁青色、水蓝色和蓝月亮4种色彩样式，顶部采用光滑材质，左右两侧为磨砂材质，整体左右对称，可适应左右手不同习惯的用户。它的中部凸起没有无线银光鲨2.0明显，可适应手型较小的用户。微软鼠标驱动可通用，只要重新设置当前连接的鼠标即可在不同鼠标之间切换，非常方便（图2）。无线宝蓝鲨2.0有3个（包括滚轮）可自定义键位，方便实用。它的指针在静止状态下也没有抖动现象，在FPS游戏中的移动平稳性尤其是定位精确性较无线银光鲨2.0略有逊色。



图2

工程师点评

继承微软传统外设风格，这两款鼠标设计遵循人体工学原理，造型大方美观、用料考究，处处体贴用户。在性能方面，它们也可与顶级的有线光学鼠标媲美。超长的电池使用寿命、新颖的纵横滚轮、自由的无线连接无一不是用户选择微软鼠标的理由，唯一的障碍只有价格了。



厂商： 创新科技（Creative）
上市： 2003年9月
售价： 280元
附件： 变压电源、音频连线、脚架
推荐： 普通音乐爱好者、创新声卡用户
咨询电话： 010-64255500

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

中场悍将再度出击——创新PCWorks LX音箱

无论网友对创新的产品有着多么激烈的争论，都无法抹杀它在多媒体音频领域的巨大贡献和领导地位，创新的桌面多媒体音箱曾一度是高品质的象征。近年来，随着多媒体音箱市场的繁荣，创新的这一形象却慢慢发生着变化。而这次PCWorks LX系列的上市，无疑表达了创新重新洗牌的决心。

在创新的主页上，每款多媒体音箱都会提及Cambridge SoundWorks。这家被创新收购的专业音响厂商，使得创新在PC音频领域获益非浅。其设计理念极大影响着创新旗下多个品牌的产品：我们熟悉的SBS（雷暴）、PCWorks、INSPiRE（音诗派）及MegaWorks、I-Trigue、TravelSound都是它（或其子公司）的作品，前3者构成了目前创新在中国市场上低、中、高档的主力干将。不少朋友一定还记得几年前PCWorks 2.1推出时，低音炮给我们带来的震撼。这一经典如今得到延续，新一代PCWorks LX音箱以具有亲和力的价位走近我们。

我们这次收到的是2.1的PCWorks LX220，采用变压电源外置设计，使低音单元内部尽量简洁，同时也减少内部的热量积聚。除必须的支架、连线外，包装中没有提供其他任何说明。还好，其安装非常简单。



高仰角卫星音箱

它的卫星音箱输出功率为6W，采用塑料外壳，密闭式设计，箱体带有明显的弧线。由于资料甚少，为保持产品的完整性，我们没有拆卸以确认其扬声器类型，还是从听音角度进行评价。卫星音箱附带了仰角为20度的支架，有利于声音传播（一种优秀但并不算独特的设计，很多2.1系统早已采用这种高仰角设计）。支架底部的防滑球设计巧妙，即便是在光滑的玻璃表面也能牢牢站稳。低音音箱功率为16W，采用MDF（中密度板）木质外壳，侧置倒相孔设计，上面设有低音、音量调节旋钮。卫星音箱和低音单元都以黑色为主色调，创新也提供白色版本供用户选择。

我们采用SB Audigy声卡进行输出，安装网上口碑很好的KX驱动（能提供较平直的频响曲线）。PCWorks LX220的频响范围明显高于同价位产品，达到40Hz～16000Hz（实测），令人满意。创新的资料中强调，它具有较高的立体声分离度（达到了45dB）。所谓立体声分离度，就是左右（多声道包括前后）各声道之间串音的大小。串音越小，分离度数值就越大，环绕音效的分离效果也就越好。普通的2.1系统，这个数值通常只有30，显然PCWorks LX220要好得多。这使得它在聆听左右声道快速切换的音乐时，有非常明显的优势。



细心的防滑设计

我们选取不同频段的代表乐曲对它进行考察。高频是创新该产品的强项，弦乐回放、席琳狄翁歌曲里的中高音都表现出较高水准，表现细节的能力相当强。PCWorks LX220的中频部分也强于大部分2.1系统，如果从频响角度评价就是“该有的都有了”。值得关注的是，它的声音数码味依然较浓厚，聆听约半小时后，人会感觉到有些疲劳。它在分离度方面的确有过人之处，《Deep Forest－Sweet Lullaby》中左右平移的飘忽感，让我们强烈地感受到中非热带雨林里那浓郁、醉人的不羁风情。低频方面，在表现一些善于用低频烘托氛围的日本音乐（《大蛇》、《姬神》等）时，PCWorks LX220干净、有力，有很强的感染力。

当然，它也并非完美无缺。低频速度感稍有欠缺，大音量下（音量70%以上）会有较明显的失真。由于这一价位的产品需要在音质和成本之间达成平衡，因此也不能期望过高。



工程师点评

这是一款性价比较高的产品；搭配创新声卡，用于流行、摇滚乐的回放再好不过。





高亮200流明的视觉震撼

"乐"趣无穷 好礼相送



现买任一BenQ Joybook，
即送BenQ乖乖鼠

—— Joybook 高亮笔记本系列





Joybook 5000C01/C09

- 移动式Intel® Pentium® M处理器 1.3/1.4GHz
- 200Nits高亮度液晶面板
- 长达6小时的电池续航力
- 专业的ATI® RADEON™ 9000图形显示芯片
- 崭新的人体工学曲线设计

¥ 13,880/14,880



Joybook 8000C06

- Intel Pentium 4-M处理器 2.2G
- 256MB DDR 266MHz内存，40G硬盘
- 15.2英寸15：10超宽屏幕，200Nits高亮度
- nVIDIA显卡芯片，32MB独立显存
- 内建DVD+CD-RW Combo
- 4个USB2.0接口，2个1394接口，1个PCMCIA接口，1个打印口
- 随机附赠Q-Media，Q-Music，Power DVD等影像音乐套装处理软件

¥ 16,880



Joybook 3000C12

- Intel Pentium 4-M处理器 2.2G
- 256MB DDR，最大可扩充至1G，40G硬盘
- 15.1英寸4：3屏幕，200Nits高亮度
- nVIDIA显卡芯片，32MB独立显存
- 内建Combo，四合一读卡器(SD/SM/MMC/MS)
- 4个USB2.0接口，1个1394接口，1个PCMCIA接口，1个打印口
- 随机附赠Q-Media，Q-Music，Power DVD等影像音乐套装处理软件

¥ 13,880

售前 0512-68251233-2292 售后 0512-68092520 详情请访问www.BenQ.com.cn

北京 010-88516888 重庆 023-69086461 成都 028-86724899 杭州 0571-88862925 广州 020-38900009 乌鲁木齐 0991-4558947
上海 021-64477799 南京 025-3228216 济南 0531-8169214 福州 0591-7112650 深圳 0755-83870513 哈尔滨 0451-82562402
西安 029-5537343 长沙 0731-4128477 武汉 027-87713616 沈阳 024-23960382 郑州 0371-3825332 香港 00-852-23306302
娱乐工坊(明基精品展示中心)：北京鼎好 010-92699443 广州 020-87571531 成都 028-85435261 上海 021-64697909

• 活动最终解释权归明基所有。

BenQ
享受快乐科技



厂商： 明基电通（BenQ）
上市： 2003年9月
售价： 590元
附件： 快速安装指南、软件说明书、CD-R及CD-RW盘片各一张、质保卡、Nero Express 5.5.10.26
推荐： 需要经常刻录CD-RW的用户
咨询电话： 0512-68095919

炫目度：
口水度：
性价比：



iCat

复写新高峰——明基5232P刻录机

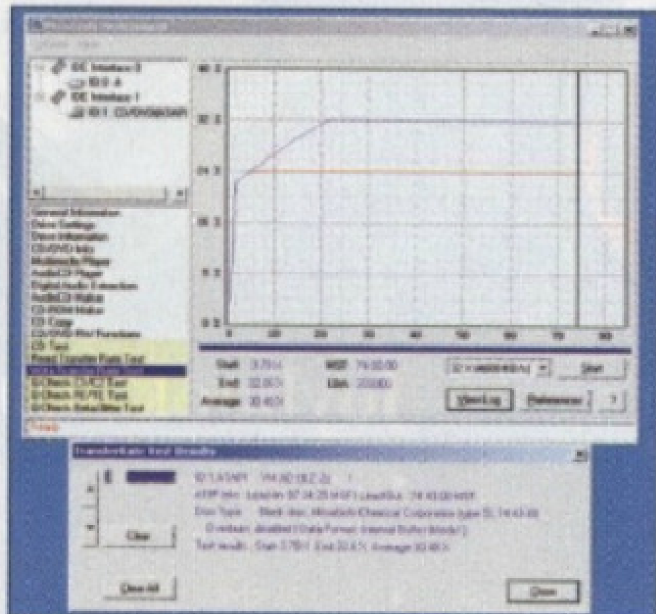
目前CD-R的刻录速度基本已到极限（52×），然而仅24×的CD-RW刻录速度还有发展空间，明基不久前就推出了一款复写速度达32×的5232P刻录机。

5232P不再用以往明基刻录机的淡黄色弧形面板，而采用了乳白色、平整规矩的面板。它采用Seamless Link III防刻死技术，并内置8MB缓存，这样的“双保险”能更有效防止刻死。产品本身只附送了24×的CD-RW盘片，我们找来了650MB的三菱32×CD-RW盘，本次测试也主要基于CD-RW。

测试中我们发现5232P的软件兼容性不太好，这也有刻录软件更新不及时的原因，问题主要在复写功能上。为此我们测试了多款主流刻录软件对CD-RW复写的兼容性，结果见下表：

刻录软件	兼容程度
Nero Burning Rom 6.0.0.15 Ultra Edition	刻盘可达32X，但中途死机
Nero Burning Rom 5.5.10.42企业版	刻盘没有问题，但测试刻录曲线时死机
光盘工坊2.5.4.17（CD Mate）	刻盘没有问题，但只能达到12X
CDRWIN 5.05.001	刻盘可达32X，但中途无响应
Alcohol 120% 1.46.711	刻盘没有问题，但只能达到24X
NTI CD&DVD-Maker Platinum 6.5.0.7	完全通过
WinOnCD 6.02.1041 Power Edition	完全通过
Easy CD and DVD Creator 6.1.1.17白金版	完全通过

从测试结果看，有相当一部分刻录软件不能很好地支持这款刻录机，且由于Nero的曲线测试工具无法使用，所以我们改用PlexTools Professional 2.07测试刻录曲线。


CD-RW刻录曲线

从刻录曲线看，无论CD-R还是CD-RW，5232P的起刻速度都非常低，其实这是测试软件的问题，因为刻录开始时加速非常快，从4×加速到23×不到2秒钟，Nero CD Speed通常不会绘出这段加速过程，而PlexTools则相反。5232P的CD-RW刻录采用P-CAV转动方式，仅用较短的加速过程就达到了32×，所以平均速度可达30×，性能比大多数24×复写的产品有大幅提高。与明基以往产品相比，5232P的另一个重大改进就是开始支持Mount Rainier（一种实时拖动刻录技术）了。

我们制作了650MB的ISO文件，4款软件中的刻录成绩都非常不错，Easy CD的速度最快，而Nero最慢；但刻录质量不太令人满意，用Scandisc测试，普遍有20%～30%的“Damaged”。不过这里的Damaged并不是通常意义上的损坏，只是在某些读盘能力差的光驱上读取会比较费劲。CD-RW刻录成绩见下表：

刻录软件	完全格式化	快速格式化	CD-RW刻录
Nero Burning Rom 5.5.10.42企业版	3'37"	30"	2'55"
NTI CD&DVD-Maker Platinum 6.5.0.7	2'54"	34"	2'58"
WinOnCD 6.02.1041 Power Edition	2'51"	19"	2'49"
Easy CD and DVD Creator 6.1.1.17白金版	2'46"	17"	2'48"

现在市场上的32×CD-RW还难觅其踪，我们找来4个牌子的24×CD-RW进行兼容性测试，结果没有发现任何问题，52×CD-R虽然也不多，但我们手头的几款48×CD-R均可超速至52×。超刻测试中，刻录内容从704MB到712MB不等，采用Easy CD和怡敏信700MB CD-R盘片刻录，结果也没有问题；而CD-RW最大可刻到675MB，超出25MB之多。当然，超刻成绩和盘片也有很大关系。



工程师点评

这款明基5232P刻录机的性能很出色，发热量也很小，噪声略大。刻录软件的兼容性恐怕是它目前最大的问题，不过随着各款刻录软件的版本升级，相信这个问题最终会得到解决。

华硕多能显卡游戏动力无尽之源



华硕品质·坚若磐石

华硕 V9950 V9560 V9520

GeForce FX 5900 Series 5600·5200



沉浸电影效果的3D图形享受

GeForce FX 5900系列 AGP 8X

面向高端图形处理市场，
全面支持DirectX 9和OpenGL 1.4

- V9950 Ultra /TD/256MB
  - VGA+DVI/VGA+VO
  - 256MB DDR
- V9950 /TD/128MB
  - VGA+DVI/VGA+VO
  - 128MB DDR

GeForce FX 5600系列 AGP 8X

主流市场的电影级图形解决方案，
具备GeForce FX家族的所有特性

- V9560 Video Suite /2DTV/128MB
  - DVI/VGA+DVI/VGA+TO
  - 128MB DDR
- V9560 /TD/128MB
  - VGA+DVI/VGA+VO
  - 128MB DDR

GeForce FX 5200系列 AGP 8X

普及型DirectX 9图形芯片，
具备GeForce FX家族电影级计算功能和领先性能

- V9520 Video Suite /2DTV/128MB
  - DVI/VGA+DVI/VGA+TO
  - 128MB DDR
- V9520 /TD/128MB或64MB
  - VGA+DVI/VGA+VO
  - 128MB 或 64MB DDR
- V9520Magic /T/64MB
  - VGA+VO
  - 64MB DDR



























ASUS 华硕电脑 欢迎访问华硕中文网址：http://www.asus.com.cn http://www.asuslife.com Email:800@asus.com.cn

北京华捷 电话：010－8266 7575 传真：010－8268 9351
上海华捷 电话：021－5442 1616 传真：021－5442 0099
广州华捷 电话：020－8557 2366 传真：020－8557 2355
成都华捷 电话：028－8291 6655 传真：028－8291 6659
沈阳华捷 电话：024－2390 4266 传真：024－2390 3915



厂商：深圳星悦科技发展有限公司
上市：2003年9月
售价：999元
附件：USB数据线、相机线布套、快速使用说明卡、产品三包卡、说明书、安装光盘
推荐：对质量要求不高，喜欢方便、需要廉价的高像素数码留影设备的用户
咨询电话：0755-83642922

炫目度：
口水度：
性价比：



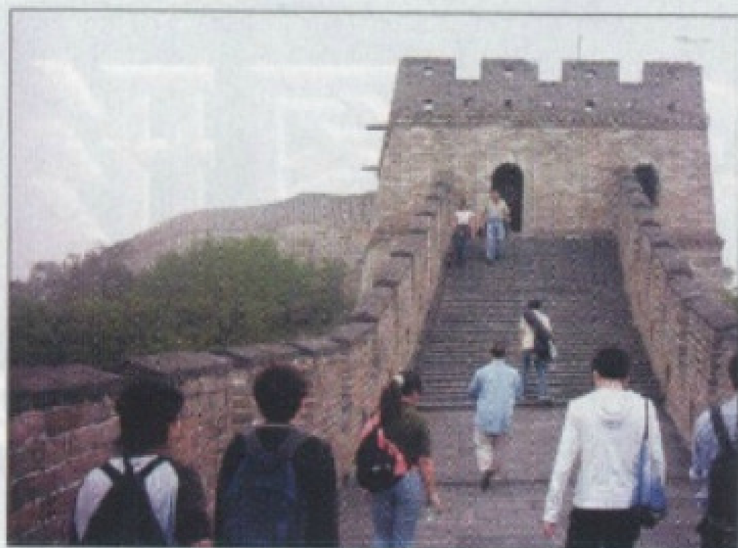
晶合实验室 小虫

便宜轻巧——Beto DC200数码相机

相对于同等定位的胶片相机，数码相机的一次性投入偏大。星悦科技本次送测的Beto DC200拥有200万总像素，售价却仅为999元，那些固守傻瓜胶片相机的用户该心动了。

星悦科技成立不到一年，以OEM业务为主，主要代理三星硬盘、索尼软驱及飞利浦光存储产品，公司拥有员工20人左右，主要是一些来自明基电通的年轻人。Beto是星悦推出的首个自有品牌，DC200是他们进军数码领域的第一款产品，定位低端。它采用1/2英寸CMOS感应器，总像素200万（有效像素193万），可硬件插值到400万像素；镜头最大光圈为F3.5、固定焦距8.98mm（换算成135系统焦距约50mm），支持4倍数码变焦；内置8MB缓存，并支持最大512MB的SD/MMC存储卡，能拍摄静态照片和动态电影；它采用2节5号电池供电，标称连续使用时间为2.5小时；配备1.6英寸彩色TFT LCD取景器和旁轴光学取景器。

DC200采用亮银灰色外壳，尺寸为94mm×66mm×36.8mm，重130克，非常小巧。前面板圆润而富有动感，突起的透明材质采用蝴蝶的形状，非常漂亮。由于采用定焦镜头，DC200在拍摄时镜头不会伸缩，镜头前配备了一块保护镜，但我们认为镜头盖能更好地保护镜头。DC200的微距/标准场景的调节开关位于镜头右侧，最近微距为0.2m，普通场景为1.4m至无穷远。光学取景器位于镜头正上方，右侧的电源开关位于相机后部和顶部交界处；菜单、液晶显示开关在LCD和方向控制盘中间。拍摄模式下，方向控制盘向上是自拍设定，向下是闪光模式选择，左右是数码变焦调节，在浏览模式下则都是方向键，设置模式下则是选择和确定，功能非常强大。相机顶部有麦克风孔和模式旋钮，有拍摄、浏览、电影和设置4种模式。



外景实拍效果

DC200提供的设置非常少，包括图像尺寸、画质、语音标记、数码像框、白平衡、曝光补偿和光源频率。图像尺寸可选2272×1704、2048×1536、1600×1200和1280×960；画质包括最高、高和一般3个选项；语音标记可设为关闭或10秒、20秒、30秒和手动；它内置3个数码像框，像框在拍照之后可即加到相片上，可手动开启和关闭；白平衡包括自动、太阳光、夕阳、日光灯、白炽灯；曝光补偿范围是±2EV，以0.5EV步进；光源频率包括50Hz、60Hz和关闭，这个选项主要用来拍摄以某种频率进行刷新的光源（如电视机）；自拍设定时间是10秒，闪光灯包括自动、防红眼、强制关闭3种。

DC200的自动白平衡效果不错，闪光效果优于日光，实拍效果一般，和主流产品存在一定差距，考虑到它的价格和定位也不应过多挑剔。在光源充足的环境下，它的表现还可接受；也许是由于样品的个体问题，画面左侧存在相当明显的发暗，约占整个画面1/6左右面积，如果使用像框会稍好一点。4倍数码变焦的效果很差，2倍时基本可接受，令人惊奇的是它插值到400万像素对图像质量的影响并不明显。

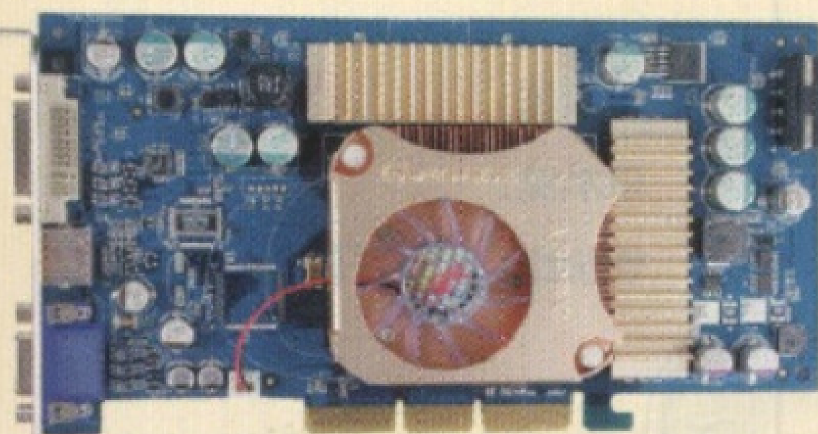


自动像框功能

工程师点评

DC200的菜单和说明书语言均为简体中文，附送光盘除驱动外还包括友利PhotoExplorer图像编辑软件。DC200的功能和外观均有独到之处，仅为外出留影的话它是一款相当不错的口袋相机，如果能在感光元件和镜头上使用更好的配件，相信用户满意度会大大提高。

Ti4200重现——七彩虹FX 5900简化版



厂商： 七彩虹（Colorful）
上市： 2003年9月
售价： 1999元
附件： 驱动及游戏（《合金装备2》）、视频线、DVI转D-Sub接口、中文说明书
推荐： 游戏发烧友
咨询电话： 0755-82076711

炫目度：
口水度：
性价比：

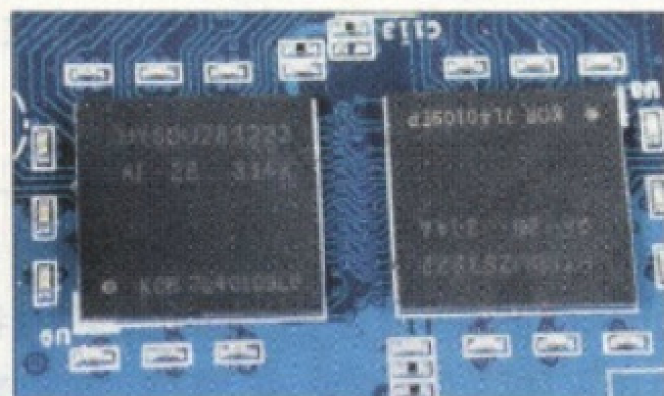


标准版、简版、超值版、缩水版……当GeForceFX 5900简化版出现在我们面前时，我们已不再惊讶。截止目前，NVIDIA并未发布过像RADEON 9800SE那样缩减流水线的"5900SE"芯片，因此一些内地厂商推出的GeForceFX 5900简化版就显得很有吸引力。

七彩虹风行5900合金版让我们第一时间近距离面对FX 5900简化版，其附赠的《合金装备2》游戏大概是该卡名字的由来。与GeForceFX 5900 Ultra夸张的版型（P172）不同，5900合金版采用更实用的P177公版PCB，长度缩减，PCB也由10层缩减为8层，以利于降低成本。它采用铜铝结合的散热方式，散热片为纯铜材质，顶盖则是铝合金，半透明风扇显然没有采用Ultra版的变速设计，但工作时噪声并不大；显存使用了简单的铝合金散热片，效果不错。虽然它相对Ultra版仅降低了显存频率（采用2.8ns现代MicroBGA颗粒），但同时供电电路也进行了较大幅度精简。这款显卡砍掉了视频输入/输出（VIVO）等对一般用户意义不大的功能，而保留了完整的D-Sub+DVI+S-Video接口，以控制成本。



风行5900合金版的GPU芯片与FX 5900标准版并无区别。


显存已从2.2ns改为2.8ns。

几款中高端代表产品对比表：

型号	RADEON 9800 Pro	RADEON 9800SE	FX5600 Ultra	FX 5900简化版	FX 5900
像素渲染管道数量	8	4	4	8	8
核心频率（MHz）	380	325	350	400	400
显存位数（bit）	256	128	128	256	256
显存频率（MHz）	340	250/275	350	350	400

测试成绩表：

型号	FX5600Ulra	FX 5900简化版	FX 5900*
3DMark2001 SE			
1024X768/4XFSAA 4XAF	13628/8527	14730/11114	17011/5603
1280X1024/4XFSAA 4XAF	10729/5540	12441/8384	14417/3796
1600X1200/4XFSAA 4XAF	8288/未测	10483/未测	12172/4360
3DMark03			
1024X768/4XFSAA 4XAF	3592/1988	5230/3057	5514/1503
1280X1024/4XFSAA 4XAF	2639/1254	3887/2040	4195/978
1600X1200/4XFSAA 4XAF	2014/未测	2985/未测	3250/1062
QuakeⅢ 1.32 DM6 fps			
1024X768/4XFSAA 4XAF	329.8/161.7	371.9/261.1	403.8/82.8
1280X1024/4XFSAA 4XAF	223.6/97.5	303.8/183.0	333.9/52.5
1600X1200/4XFSAA 4XAF	159.8/未测	230.8/未测	255.3/512.8
UT2003 fps			
1024X768/4XFSAA 4XAF	123.9/80.3	141.2/116.6	150.7/55.4
1280X1024/4XFSAA 4XAF	87.7/48.0	128.2/82.7	137.9/34.6
1600X1200/4XFSAA 4XAF	64.5/30.1	104.4/未测	113.5/34.8

*注：测试平台为P4 3.0GHz、Intel原厂875P主板（5.0.2.1003芯片组驱动）、256MB DDR400×2、WD1200JB硬盘，显卡驱动版本为45.30。FX 5900的全屏抗锯齿（FSAA）及各向异性过滤（AF）均为8×设置的成绩，性能下降会更多，得分仅供参考。

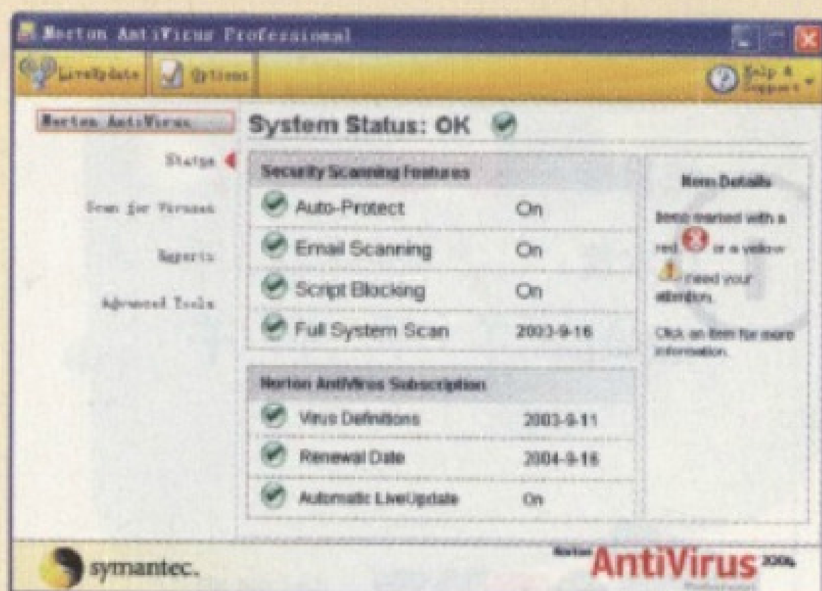
风行5900合金版的性能完全超越了中端的GeForceFX5600 Ultra，各项目都有10～20%的领先优势，随着分辨率提高这一优势有进一步扩大的趋势。反观GeForceFX 5900标准版，除低分辨率下有一定优势外，性能的领先优势与其高昂的价格并不相符。

测试中发现，无论怎样用软件超频这款显卡，得分都没有发生相应幅度的变化，部分项目提高了1～5fps，几乎可忽略不计。是不是显卡BIOS已将频率锁定了呢？这还有待未来在更多同类产品身上验证。



工程师点评

虽然网上有消息称它为GeForceFX 5900SE，但我们还是觉得"简化版"更适合它，非常出色的性能和并非高不可攀的价位是它的最大亮点。相信随着更多厂商的加入，GeForceFX 5900简化版的价格还有进一步下调，它是否会成为又一款"Ti4200"？不妨等等看。



厂商： Symantec（赛门铁克）
上市： 2003年9月
售价： 49.95美元（约合人民币413元）
附件： 未知
推荐： 普通电脑用户
咨询电话： 未知

炫目度：
口水度：
性价比：



喜忧参半——Norton Antivirus 2004

2003年9月9日，正当“冲击波”病毒席卷全球的时候，一年一版的Norton Antivirus 2004（内部版本10.0，以下简称NAV2004）如约而至，同系列其他产品的2004版也一并发布。尽管它的拳头产品一直冠有“Norton”字样，但是，我们心目中的那个软件英雄——Peter Norton似乎已经远去，新产品能带给我们的惊喜也越来越少。

软件一上来就给盗版使用者一个下马威，NAV2004使用前也需要激活了。不过，我们认为对于没有知识产权概念的人而言，严加保护并不是最好的办法。它在未激活的状态下可以使用15天，激活通过联网及电话两种途径实现，过程和Windows XP大抵相同。如果你的电脑有较大的硬件变化，同样会有需要重新激活的问题，每个用户可以重新激活5次。

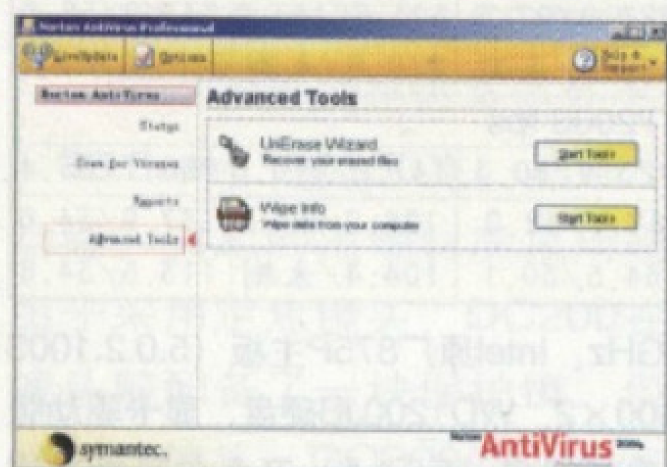


图1

NAV已经连续4个版本在界面上变化不大了，这次更是看不出来和2003有何大的不同（见题头图）。左面的功能大项中多了一项“Advanced Tools”（高级工具），打开一看，里面有两个小项：“UnErase Wizard”（反删除向导）和“Wipe Info”（擦除信息）（图1），这两个工具原来是被集成在Norton Utilities中的，由于我们还没有拿到新版的Norton Utilities，所以不知道其中的工具有怎样相应的调整。第一个工具主要用于保护从回收站清除的文件，在规定的保护时间内，恢复成功率基本可达100%，对于没有经过回收站而直接删除的文件，它也可以通过侦测硬盘上残存信息的方法来试图恢复，但成功率就没有保障了；Wipe Info则是一个电子版的文件破碎机，当你要删除一些保密文档时，它可以对该文档的存储位置进行“写0”等彻底覆盖硬盘中残余信息的操作。

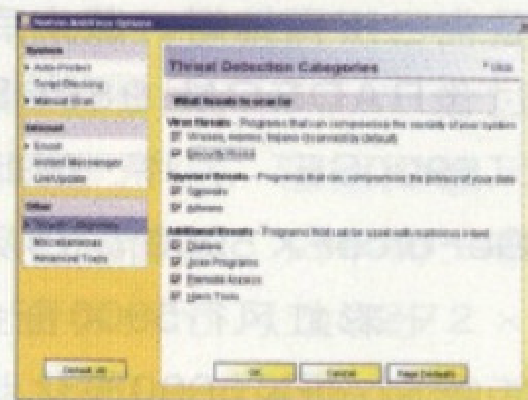


图2

对比前版本的“Option”（设置），发现“Reports”（报告）中的病毒列表被取消了，增加的子项有“Threat Categories”（威胁类别）和“Advanced Tools”（图2），后者是上述高级工具中UnErase Wizard的设置项目；前者则是一个很重要的新设置，从这里我们也可以看出，如今NAV2004不再只是简单的查杀病毒，而是要全面监控来自互联网的各种“威胁”，包括黑客程序、远程控制程序、玩笑程序、侦测软件和广告程序等。你可以设置是否扫描所有这些“威胁”（当然，扫描越全面就会有占用越多资源），也可以选择当软件在E-mail或即时通信软件中发现这些“威胁”后如何处理。

对于系统资源占用问题，可谓老生常谈了，不少用户因此问题而转投其他杀毒软件的怀抱。对此，赛门铁克一向“熟视无睹”，这次总算升级的时候没有进一步增加资源占用，反而有小小的下降。不过，总体使用感觉，运行效率仍然很低，查毒时终于在界面中加入了暂停键，但运行时几乎什么都做不了。此外值得一提的是，如按照默认设置，NAV2004将无法与QQ共存，因为每次后者的MsgEx.db文件发生改变时，前者都会对其进行一次扫描，要知道这个db文件存储的是QQ的所有聊天、验证信息等，因此最好在使用NAV2004前在“Option→Auto-Protect→Exclutions”里将上述文件设为除外。



工程师点评

Norton Antivirus 2004相对于前一个版本的变化虽然不大，但还是比以往两个版本更值得升级。统观这次赛门铁克发布的新品，可以看出，它正逐渐把系统维护的重点从本地移向网络，事实上也的确如此，随着网络的急速膨胀，来自网络的“威胁”更令人担心。



中国城市人口网络依赖程度调查报告

■本刊记者 冰河 发条龙猫 美丽人生

几日前听到一个朋友对他的女友说：好好珍惜我给你的信吧，这个年代用笔写出的真正情书已经不多了。的确，我们似乎已经处在一个网络化的时代，每天清晨起床的第一个行为不是刷牙洗脸，而是打开电脑收邮件；周末下班前忙着在搜索引擎上寻找城市中尚未光顾的酒吧饭馆；出行前不忘到Go2map上查询一下最便捷的路线；连下楼买罐可乐都曾经有过网上发单定购的经验。生活在北京这样一个城市，可以说网络已经完全包容了我们的生活。

但是某日与同事聊天时，一桩趣闻引起了记者的注意：盛大公司举办的一次《传奇》高级玩家的比赛活动中，竟然有一名68岁的老人参加。有同行采访老人为何会玩网络游戏，老人诚实地回答："我想看看网络是怎么回事，发觉什么都做不了，幸好有人教我这个只用手指头点的事情，所以我每次去只玩这个。"换句话说，网络对于老人的生活来说，唯一的意义就是玩玩网游，看着身边求助信上显卡驱动丢失，不知去网络搜寻下载却来信询问的读者，显然网络的内容丰富，但并不是所有人的生活都被宽容地包括在内。

网络能带给我们什么？我们的生活对于网络的依赖程度有多少？这个看似普通的问题，却对每一个人都意义深远。我们无力追寻网络兴起以来人们生活的变化轨迹，但是可以真实地描绘此刻人们对于网络的依赖和利用。于是，2003年9月18日，这一刻的网络与生活被凝固在了《大众软件》薄薄的几页纸上。它不代表过去，也不代表未来，它仅仅代表此时此刻。但很多的此时此刻连接在一起之后，我们就看到了历史。当然，那发生在未来。如果有人对于我们分析网络与人群的方法感兴趣，请在关心正文之外，也关注附加的说明。

居住篇

租房

网络依赖程度：55%

租房在城市里是很常见的行为，也是让很多人头痛的行为，其中的症结在于寻租的效率和信用问题，特别是非法中介带来的欺骗。在尝试查询的5个信息发布量超过300条/天的个人租房网站中，56%的房源信息是由中介公司发布，24小时内增加的求租信息为平均单个网站1343条（当日为周六），而出租的信息为998条，除去其中有迹象为中介公司发布的信息539条，供需的比例约为1：3。一个寻租成功的过程其中所花费的时间约在50小时，费用约在70元（通讯、车费）。相对通过其他传统方式寻租，时间、效率、信用和费用还是节省很多。



买房

网络依赖程度：20%

买房在城市是一桩长期投资，而且随着房地产纠纷越来越多，更多的个人都更加小心谨慎。网络在购房的前期可以提供详细的购房政策资讯、楼盘信息、业主联盟等。各城市的国土资源和房屋管理局网站都能提供比较详尽的信息。包括土地审批批文、楼盘项目建筑与销售许可证、企业信用档案、房地产评估资质审查等内容。但在后期看楼盘、讨论价格折扣、交易付款等项目尚无有效的网络实现手段。更多通过实地和面对面的形式进行。



物业管理

网络依赖程度：10%

包括搬家、装修、家政服务等内容均可以在网络上找到明确有效的信息。如搬家公司地点、联系方式、行车路线、装修企业名录、装修材料价格与样式等。但实际行为的执行则基本脱离网络发生。

城市的人越来越多，而空间却越来越小。抬头仰望，钢筋水泥的丛林里露出一线蓝天。蓝天下是蚁群般的人们为了自己的未来而拼搏。在求得立锥之地的过程中，我们衡量租房行为的权重为30%，买房行为的权重为30%，而物业管理及装修的权重为40%。因为得到那块空间也许只是一瞬间，但是维持那块空间的平和与温暖，却是一生都要持续的。

综合依赖程度：21%

娱乐篇

游戏

网络依赖程度：70%

勿庸置疑，电脑进入人们的生活，特别是年轻人的生活，是从游戏开始的。很多

人因为游戏才熟悉了电脑。而现在风行全国的网络游戏，让更多的人在无聊的晚上有事可做。2003年6月CNNIC公布中国的网民数量为6800万，而上海盛大公司2003年初就已经打出了《传奇》游戏超过7000万玩家的旗帜。虽然一个人用10个帐号在网游中也不是什么新鲜事，但网络游戏在娱乐消费中的地位已然可见。



影视音乐

网络依赖程度：60%

当《笑傲江湖》在中央电视台千呼万唤始出来时，北京大学学生已经开始感叹"怎么会是岳不群杀了任我行"：这是托了网络的洪福。尽管华纳、索尼等公司挥舞着知识产权的大棒生生将Napster扼杀，但收费也挡不住人民群众下载各种影视作品的热情。更何况还有天文数字的私人FTP……在宽带普及之后，收费视频点播和音乐下载已经成了继游戏之后最大的服务项目。此外，雪村的横空出世让人们看到了音乐的另一种演绎形式。

图书

网络依赖程度：40%

网络文学的兴起让很多文学青年有机会成为家喻户晓的名作者，例如痞子蔡、安妮宝贝。尽管图书被送到网络上之后零成本的扩散让出版商痛呼"网络猛于虎"，但更多的时候他们把目光投向网络以搜寻可以赚钱的题材。《成都，今夜请将我遗忘》、《此间的少年》……网络不仅给了网上书店安身立命的基础，更给了它更多美化财务报表的畅销书。

根据不完全统计，北京城区体育场馆的人均面积是0.32平米/人（按照北京2002年1367万常住人口，4 324 828.40平米体育场馆面积计算），而影院剧院的人均面积为0.22平米/人。每平方公里平均有0.33座影院剧院录像厅，0.46座体育场馆以及——1家网吧。现在，你能理解人们的娱乐选择了么？没有办法，看着可怜的体育场馆人均面积，人们还能做什么呢？足球即使在网络上踢，那也已经是电脑游戏的内容了。所以，游戏权重40%、影视音乐30%、图书30%。

娱乐综合网络依赖程度：52%

购物篇



购买／支付

网络依赖程度：45%

购物网站的购买/付款方式都比较相似：先在网站注册用户，接着点击欲购买的商品下面的购买图标，将商品放进购物车然后结帐。系统付款方式有很多种，一般为信用卡、银行汇款、邮政汇款以及货到付款。整个购物过程相当简单，即使初次体验网上购物的用户也能很快上手，不过比较传统购物方式，除货到付款外，其他付款过程还是繁琐了一点。

商品内容

网络依赖程度：15%

目前一些较大的购物网站，出售的商品以书刊、音像制品和电脑软件为主。还有体育器械、手工艺品、纪念品，也有一些服装鞋帽。这些商品种类比较丰富，而且有不少是在商场中不容易买到的，如一些纪念版的工艺刀具、限量型号的ZIPPO打火机等。而日常生活必需的食品、饮料，尤其是米、面、肉、蛋和蔬菜等未经加工的原料，几乎不可能在网上买到。所以，网络购物在商品内容种类方面与传统购物方式相比有不小的局限，从这一点上，想要依赖网络购物来生存，恐怕相当不容易。几年前闹剧般的"网络生存实验"也说明了这一点。

价格

网络依赖程度：60%

由于网站越过经销商环节，把商品直接送到消费者手中，由此节省的大量成本直

接反映在最终价格上。折扣商品随处可见，价格也确实能给人惊喜，即使是刚上市的新书、新专辑，在网站上也能以低于书店、音像店很多的价格拿到。对书刊、音像和电子出版物来说，网络购物的价格优势不言自明。



商品信息介绍

网络依赖程度：25%

对于商品信息的传达，网站的表现有些参差不齐，一些网站的商品仅有简介绍，但这些介绍并不足以使消费者对商品有足够的了解。而一些比较有规模的网站则会对商品进行比较详细的介绍，如书籍、音像制品多会有相当全面的内容介绍，而且有标明作者、出版社、ISBN号等，并且有购买过该商品用户的评价，有很大的参考价值。

售后服务

网络依赖程度：25%

网络购物的过程中，售后服务恐怕是用户最关心的环节。通过调查，发现售后问题主要集中在送货延迟、退货困难等方面，虽然网站们都在努力做好售后服务工作，并承诺在一定时间内可以退换，但我们仍然在各电子商务网站的论坛上看到相当多顾客的问题没有得到解决。对于一些以个人拍卖为主的网站，用户权益受到侵犯的事情更是时有发生，由于网站的处罚大多局限于对涉嫌欺诈的用户进行封ID等做法，这种处罚力度难以打击不法交易行为，而受害用户想要得到网站的赔偿，要经过非常繁琐的步骤，才有可能得到一笔不算可观的赔偿金，从售后上来看，电子商务网站所做的还远远不够。

电子商务的浪潮虽然暂时消沉了下去，但是物流与商流分离的发展趋势已昭然若揭。网络作为信息沟通和交流的平台成为商流中最便捷直接的手段。因此购物中几个环节的权重平均分配，均为20%。

综合网络依赖程度：28%

教育篇



课程讲授

网络依赖程度：30%

各网络教育学校的授课与解答问题的方式不尽相同，一些学校采用的是学生下载课件学习通过邮件与教师进行交流。而一些网校则使用即时通信的方式进行教学，这种方式的互动性比简单下载课件要好一些，但不能面对面的交流仍然会对学习效果产生一定影响。还有一些网校使用面授的形式，即即时传送教师的视频影像与学生交流，互动性最好，但对带宽有很高要求。

考试

网络依赖程度：15%

考试是学习中必不可少的一部分，因为这是证明学习效果的最好方式。一些网络学校一般会以月考的形式来组织测验，而结业等正式考试则在某个特定时间进行。学生在网校指定的时间登录考试页面，在规定的时间内进行考试。考完试后一段时间登录网校的成绩查询页面，就可以了解考试成绩。与传统考试方式相比，网校的考试没有监考，只能通过自觉自律来完成考试，这难免会对考试成绩的公正性产生影响。

文凭

网络依赖程度：25%

文凭方面主要针对的是一些技术培训和大学类的网校。如果学完所有课程，并顺利通过考试，就可以拿到该网校的文凭。虽然不少网校中走出了相当多的优秀人才，但并不是所有单位都承认网络学校的学历。而且随着毕业生就业形势的紧张，各传统学校的学生都使出浑身解数争夺一个个珍贵的面试资格，这些更给网校毕业的学生们增加了无形的压力。

教学、考试和毕业证书是中国教育，或者说是中国应试教育的全部内容。虽然推广素质教育的呼声回荡了多年，但是在沉重的就业压力面前，短期内看不到教育模式的改变。网络虽然能在一定程度上辅助教学，但是当教育的目的没有变化之前，网络永远都只能扮演配角。教学权重40%、文凭权重40%、考试权重20%。

综合网络依赖指数：25%

出行



旅行用品选购

网络依赖程度：60%

出门在外，少不了各种旅行用品，而在网上这些东西一应俱全。据考察，现今国内的电子商务网站中80%以上都会经营和户外器材有关的商品，对此感兴趣的网民也大有人在。某著名电子商务网站的户外用品专卖区每天点击率上万，并且在总销售额中仅次于电脑、数码产品和书籍类商品，而消费者在网下如果要进行采购，其耗费的时间（主要为选购、比较的时间）平均为5～10个小时。

票务购置与住宿安排

网络依赖程度：45%



旅游出行很多人都依靠公共交通工具，节假日和黄金旅游景点的车、船、飞机票的提前购置就显得异常重要，而现在明折明扣的票务也让各家票务公司竞争了起来，折扣信息的发布也是在不断的更新中变化着，网上购票也同样有免费送票等便利措施，所以采用网上订票是很多人出行的选择。而网上预定酒店的房间，只要不是火车站附近的小旅店，也不是很难办到的事情。

各地区名胜介绍以及路线安排

网络依赖程度：30%

挑选出行地址是非常重要的，这个假期是否能够开心、舒服，不仅取决于旅游过程中享受的服务，更是对旅行地点有所要求，当地风光、名胜、人文、物价、特产等都是考察项目，而众多的旅行网站除可以提供这些资料外，还可以替你安排出行路线。

旅游是人们生活中不可缺少的重要元素，不仅能领略各地风光，更能包揽各色人文。我们给出的权重为：旅行用品选购20%，票务购置及住宿安排40%，各地区名胜介绍以及路线安排40%。

综合网络依赖程度：42%

饮食篇

食品介绍

网络依赖程度：40%

对美味的介绍网络最直观的就是能让我们看到过程以及图片。在网下，我们平常没有机会看到的一些菜肴，珍品也都可以在网上一览无余，并且我们可以按照其提供的菜谱自己进行烹饪，一饱口福。



采购

网络依赖程度：15%

看完介绍以后，很多人就会跃跃欲试，而原材料的采购就是这结果之前的漫长过程，由于网上很多调料、大型配料的缺乏，以及对原材料的新鲜程度的要求等限制，很难在网上找全一顿美味的所有原材料，但成品却颇丰。

烹饪方法

网络依赖程度：40%

菜谱的丰富是网下很多书店、烹饪学校难以企及的，众多的来源以及私家秘方都让网上的菜谱源源不断、推陈出新。并且方便阅读，还可以下载或打印成纸张随身携带。人们完全可以挑选自己喜爱的来阅读，而不用从一本烹饪食谱的上百种菜肴中捡取几个自己喜爱并愿意尝试的。

著名餐饮地点分布

网络依赖程度：40%

很多人去各地旅行，除了观光就是为了品尝当地地道的美味，而网上很多旅行网站也对此有大量的介绍，并且比去买本旅游必读来得真实和快捷。而众多精于此道者在网络上发出的“××城市美味饭馆分布”的帖子，更是馋嘴猫硬盘中必备的收藏。



民以食为天，除了为填饱肚子而进行这项活动，更是为了满足口福。因此设定的权重为：食品介绍20%、采购30%、烹饪方法30%、知名餐饮地点分布20%。

综合网络依赖程度：39%

信息支持





新闻

网络依赖程度：40%

有65%的网民上网第一行为是看新闻，这是CNNIC在2003年7月发布的最新调查数据。我们从网络上知道“911”的爆发，知道萨达姆政权的结束，知道非典时期医护人员的牺牲，知道城市下层人群无助的呼唤。尽管有电视广播报纸杂志，但是多数时间，人们在鼠标的晃动中知道了事件的最新进展。

法律咨询

网络依赖程度：30%

每个人都可能卷入法律纠纷，但不是每个人都熟悉法律。因此寻求法律帮助是很多人事到临头时的烦恼。律师虽然有效，但费用因素还是让更多的人寻求网络上的帮助。在众多法律相关的论坛和网站都可以看到此类咨询内容。当然，受限于免费，作用有限。

天气海况路况

网络依赖程度：35%

只有经常出门的人才会重视这一信息，而快节奏的生活正把更多的人抛入四处飘荡的漩涡中。当人在旅途，为天气路况困扰时，网络时刻提供服务的优点才显示出来。只要能上网，就能知道相关的信息。气象台、交通台的网络服务，做得比很多厂商的售后服务都要好。

视野

ZDNet
2003年9月22日



蓝色巨人在周一宣布，他们与俄亥俄州签署了一项协议。他们将在3年之内，向俄亥俄州立大学提供价值7500万美元的服务器和个人电脑。IBM表示，他们在竞争中击败了惠普、戴尔和Gateway才赢得了这份订单。按他们的说法，该大学希望通过与一家卖主建立长期的合作关系，以降低信息技术的支出成本，才选择了IBM。

俄亥俄州立大学负责购买项目的主任Joanne Markiewicz在一份声明中说，“IBM能提供所有我们需要的系统、服务和支持。”IBM又表示，这所学校将把其电脑系统全部更换成IBM的服务器和个人电脑。同时，他们也计划为学生、教职员工以及毕业生们提供资助，以使他们有能力购买IBM台式机、笔记本和服务器。

IBM还宣布了一项计划：当地团体、学校或商业组织在购买IBM产品时将享受一定的折扣。

PC MAGAZINE
2003年9月21日



美国在线时代华纳公司董事会近日通过一项决议，将该公司名称中的“美国在线”去掉，这一举措标志性地承认了两位新旧媒体巨人整合的失败。

很早以前，时代华纳一边的老油条们就开始为改名问题向美国在线施加压力，而美国在线正是在互联网泡沫发展到顶峰的2000年初期，自己股票市值最高的时候并购了时代华纳。

按照美国在线分部主管Jonathan Miller的说法，美国在线时代华纳公司执行长官Richard Parsons赞成这项计划，并且会获得董事会支持。该公司将在会议上以匿名表决的方式决定此问题的走向。

“现在是重振我们品牌的时候了”，Miller在备忘录中写道。

显然以上仅仅是信息支持的部分内容，但已经涵盖了生活信息需求的关键。出于新闻的重要地位，它的权重达到了50%，法律咨询为30%，天气路况海况信息为20%。

综合网络依赖程度：36%

医疗卫生

“有什么别有病，没什么别没钱”，这是人们过年时给自己许的愿。当然在这个一切以商业价值为核心的社会中，很多人把有钱看得比有病重要得多。直到身体的机件运转不灵，才意识到真正的重点在哪里。



病症诊治

网络依赖程度：20%

这是医患双方最根本的行为内容。无论是中医的“望闻问切”，还是西医的测量体温、心跳、呼吸、血压，都已经可以通过网络方式实现。当然，成本费用惊人。所以尽管已经有了德国医学专家通过网络在北京医院接生或实施心脏手术的案例，但多数求助网络的患者更习惯先在在论坛或FAQ上让医生对病情有大概的结论，再考虑下一步行动。经过考察我们已经可以确信，除了将遗体送入殡仪馆的炉子这一步骤尚无法通过网络实现，一个人的生老病死过程中的绝大多数环节，需要与医生打交道的都可以通过网络进行。妨碍这一美好可能的，还是费用。



医院查询

网络依赖程度：45%

不是所有的医院都包治百病，很多病症需要到特定的医院去治疗，比如非典之于小汤山医院；也不是所有人都知道医院到底在哪里，比如很多人都不清楚小汤山到底在河北还是北京。有心的人利用网络可以解决很多这方面的问题。不相信的人可以尝试找找小汤山。

药品购置

网络依赖程度：10%

买药，这是个问题。除了处方药的限制之外，配送也是个难题。但这一重要环节在网络上还是能够得到一定程度的解决。至少什么病买什么药可以问个清楚。

与医院打交道是每个人都无法避免的事情，至少出生和死亡都发生在那里，而且没有人能逃过疾病的威胁。幸好有网络，我们活下来和死去的机会都大多了。在事关生命的医疗中，每个环节都同样重要，所以他们拥有同样的权重25%。

综合网络依赖程度：20%

CNET.com
2003年09月19日



SUN微系统公司对于开放源代码的态度是很自相矛盾的。回想1982年，SUN公司刚刚成立时，它可是最早支持开放源代码的公司。而今天，SUN的CEO麦克尼利在这一点上却多少表现出一种家长式作风。SUN这样的科技公司，可以使用开放式源代码来开发诸如Mad Hatter（该公司的Linux软件）这种他们自己的软件，但是麦克尼利却在最近的一次专访中警告说：“不要在自己家里尝试这东西。”“因为当SCO、微软或其他公司盯上你的时候，你根本没有强大的知识产权武器来抵御他们的攻击。”

如果使用SUN的技术，麦克尼利补充道：“我们可以给你提供软件保障。”也就是说，可以让你免于SCO集团Linux相关的法律诉讼。“我们可以给你世界范围的服务与支持，而且我们向你承诺，将不间断地提供与运行环境紧密结合的升级服务。”

tom’s hardware guide
2003年09月21日



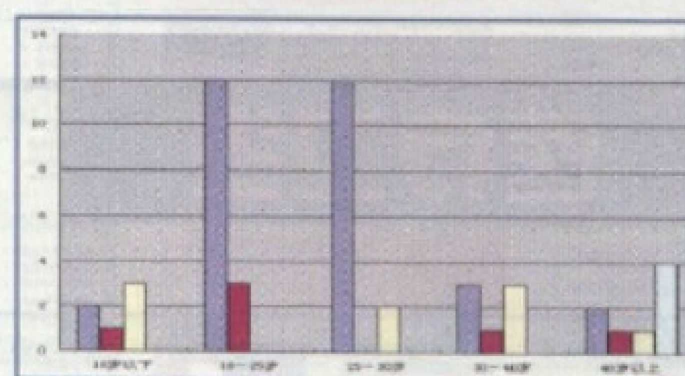
近两年来，整个显卡市场在新的图形特性上毫无建树，这让翘首企盼的电脑游戏玩家非常失望。每当新推出一款图形芯片时，厂商都会在广告上大肆鼓吹，好像他们在描述圣杯一样。可惜的是，这些最新特性在目前的游戏上却鲜有所见。

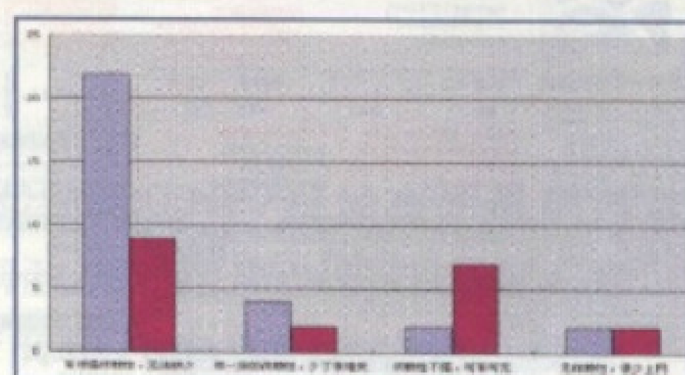
除了几条宣传标语和一些技术演示，这些最新图形技术对游戏运行来说简直毫无帮助，根本没有厂商吹嘘的那么神乎其神。想要游戏用到最新显示芯片所支持的技术，往往要等上几年，可到了那时，还是“最新”的显示芯片了么？

拿凸凹映射来说，对于第一代图形芯片，如果要运用这一特效，你就要忍受慢如蜗牛般的游戏速度。而对一些顶级显卡来说，这确实是项了不起的新技术，但如果游戏运行速度太慢，或者只能在顶级显卡上运行，开发商就会因为卖不出几套游戏而血本无归。

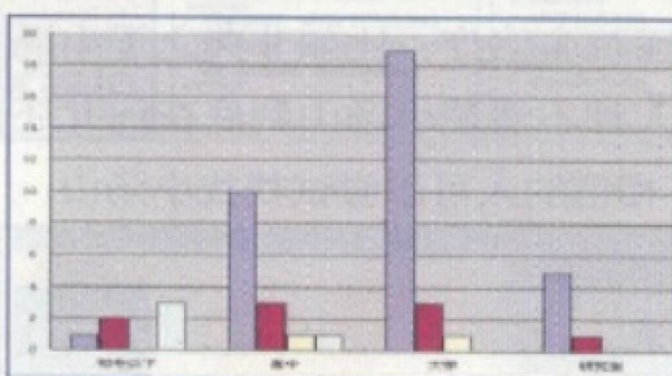
尾 声

在对网络内容进行考察的同时，我们也与搜狐网合作，在网络上和实际生活中对人群进行了随机抽样调查。结果显示：50名受访者仅有5人认为网络对生活没有实质性的影响，因而不存在依赖性，其中4人为40岁以上年龄，1人为30岁，有37人认为网络已经是生活中不可缺少的部分，有很深的依赖性，其中3人为18岁以下年龄。18－25岁年龄的15名受访者全部认为网络对生活的影响不可忽略，而40岁以上仅有3人认同此观点。此外男性对于网络的依赖明显要大于女性，显示了年龄和性别差异对网络依赖程度的影响。而文化程度对于观点的影响更加明显。虽然这个调查只能代表一个趋势，但是毫无疑问，网络在生活中扮演着越来越重要的角色的同时，也显示出非常集中的特点。即使在城市，网络对于其不可或缺的，也仅仅是一部分人而已。当然，这部分人无论从年龄上，还是文化程度上，都是社会构成的骨干力量。


依赖程度的年龄分布。


依赖程度的性别分布。

"数字鸿沟"，这个事实已经越来越清晰的摆在我们的面前。尽管很多人已经能在网络上如鱼得水，但是更多的人仅仅是在沧海的一个小岛上盘桓。人们已经意识到网络的重要性，但是却不清楚网络到底能提供什么。所以才有68岁的老人热玩《传奇》的事例。其实他应该关心更多的内容，譬如医疗养生保健或者其他。遗憾的是，他不知道，也没有人告诉他。


依赖程度的文化水平分布。

显而易见，我们所评估的内容不是网络的全部，也不是生活的全部，没有人能评估网络和生活的全部内容。正如抽样调查的原理，是剥离出事物最具代表性的内容，来描述事物的具体状态。考虑到我们的城市已经进入了一个娱乐和资讯主导一切的时代，以及大城市与中小城市的平均差异调整，娱乐和信息支持在生活中的权重各为20%，其余均为10%。最终得到结果是，我们对于网络的依赖程度为28.6%。这个结果可能并不够准确，但是它至少说明了一件事情，到现在为止，网络仅仅是生活的一部分。有更多更宝贵的事物，与网络无关。我们在越来越重视网络的同时，也需要越来越多的重视我们自己：网络是为了什么？在2003年9月18日专题搁笔之际，《大众软件》提醒所有读者——**关注网络，请更关注生活。**

1.《大众软件》如何评估网络依赖指数

出于网络的特点，它无法完成实体性的行为，只能作为一种辅助性的手段和工具出现。我们考察的是这个工具或者手段在事实行为中起到的效率。以及生活中人们对此工具的实际运用程度。归结到方法上就是"对网络的考察"和"对用户的考察"：对网络所能提供的服务内容，与人群实际利用网络的情况进行逐项的考察评估，通过与传统行为方式下的对比，以及网络实际执行的结果，评估人们对网络的依靠程度。以农业耕作为例，中国绝大多数地区的农业播种、耕作、收割、销售的行为，与网络无关，按照评估方法，网络的依赖为0，但是在以色列农庄，以上农业行为均在电脑网络的支持下，由机械自动完成。特别是电脑控制滴灌的技术，使沙漠地区出现了农业高产田。没有网络，无法想象能做到这一点。因此，对网络的依赖为80%。

为了有效的评估生活内容对于网络依赖，我们将生活的主要项目划分成了不同的环节。对于各个环节中，网络分别能够提供的内容，针对信息量、费用、效率、服务质量、信用等因素进行评价，按照权重加成计算之后得出综合分数。每个项目的评估采样至少在4个知名站点以上，采样时间为2003年8月14日至9月18日。

参考案例

饮食：食品信息，原料采购，烹饪方法等内容中，除烹饪实践尚无法通过网络完成，其余在网络上均有资料提供。

其中原料采购环节除去米、面、油等常规原料可以少部分通过网络进行，其余均无法通过网络实现采购，是为依赖程度最低，评估人员根据实际网络提供情况结果评定为15%。烹饪方法环节，网络能提供相当数量的各类菜谱，但是与传统出版形式的菜谱数量相比仍然在少数，而且用户需求菜谱的首选途径为传统方式，因此烹饪方法网络依赖程度宏观评定为40%。其余评估方法大致类同。

2.《大众软件》搜狐网联合随机调查背景介绍

调查取样点有6个，分别位于朝阳区、海淀区、东城区、西城区、崇文区、宣武区。随机拦访，兼顾年长者与年幼者。取样时间周六周日中午11点－12点，同时参考网络调查结果进行修正。



芯的旅程

——威盛科技第三届校园IC之旅现场报道

■本刊实习记者 发条龙猫

前言

9月8日，雨后，清华园，威盛校园IC之旅第一站。

经过前几期连续追踪报道的预热，威盛公司与《大众软件》合作的第三届校园IC之旅终于正式拉开帷幕，本刊记者赶赴清华大学活动现场做现场报道。

为了按时顺利抵达会场，我和同事早早出发，按照威盛公司提供的路线，进入清华大学西门，寻找做为会场的理学院报告厅。也许是因为我们第一次去清华大学，也许是因为理学院报告厅刚刚建成，知道确切位置的人不多，我们打了无数电话，问了无数人，才终于找到目的地。

此时距离活动开始仅剩10分钟。

威盛工作人员见到我们的第一句话是："其实我们选这个地方花了很长时间……"

讲！讲！讲！

理学院报告厅是典型的阶梯教室结构，在这个小小城堡里充满了人气，所有的座位早已被填满，连过道的台阶上也坐着一个个带着期盼眼神的学子。因为讲义已经在入场前发给了学生，只见他们一边说笑，一边翻看着讲义，即使站在后排的同学也没有流露出多少因为等待带来的焦躁。同时，我还注意到许多同学拿着最新的《大众软件》和《大众硬件》，读得津津有味，并且不时地转过头，和邻座的同学一起讨论。这一情景，无疑是给我们这些为杂志投入全部精力的劳动者最好的回报。

报告、阶梯教室、人满为患、或坐或站。因为刚刚走出校园不久，所以看见这样的场面让我倍感亲切。然而，我并没有更多的时间触景伤怀，因为一阵突如其来的掌声把我拉回清华，拉回报告厅——活动正式开始了。

最先上台的是威盛市场部的杨光，他带来的议题是全球IC制造与技术发展。一段轻松幽默的开场白，打破了台上和台下的隔阂。讲义中看起来高深晦涩的关于IC设计的内容，并没有使学生们产生排斥感，而是很快和讲师打成一片。大概是因为讲师和同学们的年龄相差不大，而且他的讲解方式也显然得到了学生们的认可和欢迎。比起讲座，这更像是一次聚会时朋友间热闹的交流。

IC全球制造与技术发展讲座结束时，同学们还对其中涉及到的先进科技意犹未尽。威盛北京市场部经理林吟红又趁热打铁地带来了同学们更感兴趣、更贴近现实娱乐生活的移动科技的应用与发展。林吟红的讲演十分富有激


林吟红的激情讲演。


这位就是当晚带来幸运的女孩。

情，她把深奥的科技理论与现实生活中再常见不过的手机、游戏机结合起来，使同学们产生了极大的兴趣。他们聚精会神地听讲，生怕错过任何一个环节。在讲座间歇向同学们提问题时，发生了一件的花絮：当她问同学们谁拥有GBA SP掌上游戏机，坐在我们旁边的一位记者手中正好拿着一台，见全场没有同学回应，他便下意识地举起手，结果在回答了几个关于掌上游戏机的问题之后，他也得到了一份纪念品。

除威盛讲师的演讲外，威盛的一些合作伙伴，如清华紫光、讯怡、浩鑫等也带来了各具特色的新产品，其中比较引人注目的，是清华紫光市场部经理张策展示了一款采用威盛C3处理器，售价5 999元的笔记本电脑——至少从价格上来说，这款笔记本电脑比较贴近学生的消费水平。不少同学对它表示出很大的兴趣，活动结束后仍然有许多同学驻足询问这款笔记本电脑的细节。

奖！奖！奖！

整个活动气氛最热烈的时间，是每次讲座间歇的抽奖时刻。记者发现，与会者中女同学太少，气氛难免稍显沉闷，于是主持人别出心裁地请了一位女同学上台为大家抽奖。随着雷鸣般的掌声，一位漂亮的白衣女孩走上讲台，简短的自我介绍之后，她的幸运之手为两块主板分别找到了主人——仍然都是男同学。虽然她自己只得到一份小小的纪念品，但能成为同学们的“幸运女神”，并赢得全场所有男同学的目光和掌声，这样的收获恐怕在某种程度上要远远大于那两块主板。

天下没有不散的筵席，2个小时的现场活动很快接近了尾声，最后的大奖——价值2 500元的浩鑫准系统也终于到了决定花落谁家的时刻。安静，同学们摒住呼吸，反复看着自己手中那张带有一个编号的纸条，过一会，这些编号中的一个将变成幸运数字。“XXX”，当浩鑫的工程师响亮地念出这个号码，同学们马上开始四下张望，期待一睹幸运者带着惊喜的目光和羞涩的笑容上台领奖的风采。突然，一阵欢呼声在前排响起，一群同学围着一位挂着不可思议表情的男生，对他重复着两个字：“是你！”

直到这位同学提着装着大奖的箱子，和带给他幸运的浩鑫工程师合影时，那不可思议的表情仍然挂在他的脸上。

记者当然要采访这位“一脸无辜”的幸运者，他是清华大学电子信息系的学生。

大众软件：你平时看《大众软件》吗？

学生：看，这不是刚刚还在看一本么（笑），平时也经常看。

大众软件：为什么要来参加这个活动？

学生：因为我现在大四了，平时没什么事做，有活动就参加了。当然，还是为了能学到东西，因为威盛是大公司，技术实力很强，我通过这次活动学到了很多课堂上学不到的内容。

大众软件：你对这次活动有什么感觉，觉得哪部分最精彩？

学生：讲师讲得很好，尤其是从台湾来的那位（指林吟红），对事物的分析更加理性透彻，这部分最吸引我，是我最大的收获。

大众软件：最后，请谈谈你拿大奖的感受。

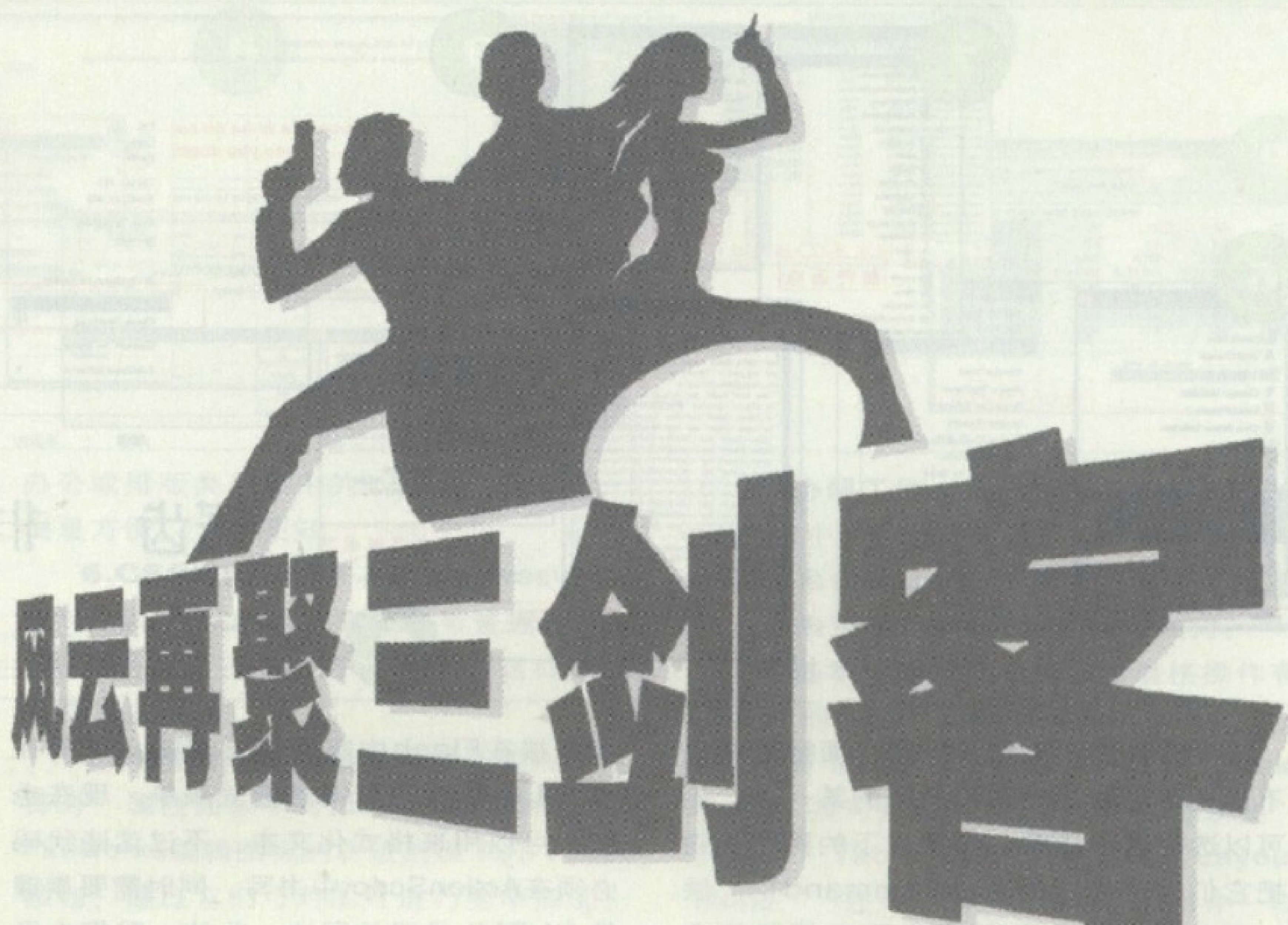
学生：这个完全没想到，真的是赚到了，非常高兴。


我们的读者。

尾声

报告厅的外面，天已经完全黑了下来，和刚刚的门庭若市相比，有种尘嚣散尽的冷清。但那热烈的气氛和全神贯注的眼神，却留在了记者的脑海中。对于威盛来说这只是个开始，他们还要走进更多高校，继续把最新的知识和理念带给各地的莘莘学子；对于这些高校的同学们来说，这也只是开始，开始换种角度认识自己喜爱的行业，甚至，换种角度谋划自己的人生。


一脸“无辜”表情的大奖得主。



风云再聚三剑客
——Macromedia MX 2004新特性展

■晶合实验室 炎枫

今年金秋时分，Flash、Dreamweaver、Fireworks MX 2004同时登场，这是Macromedia第一次将同一版本的三套件定于一起发布，各软件除单独发售的产品外，还与这之前推出的FreeHand MX、ColdFusion MX 6.1一起被捆绑为Studio MX 2004进行销售（值得关注的是，Macromedia首次在其产品中加入了正版激活验证技术）。这对Macromedia无疑是一个具有纪念意义的事件，而回顾1997年以来三套件对全球网站建设发展的推动与贡献，也不得不承认这同时也是整个网络界的一件大事。然而经过了6年发展已经成熟的“三剑客”是否还能一如往昔的带给我们激情与梦想？不妨来看看下面这场精心设计的“展览”。

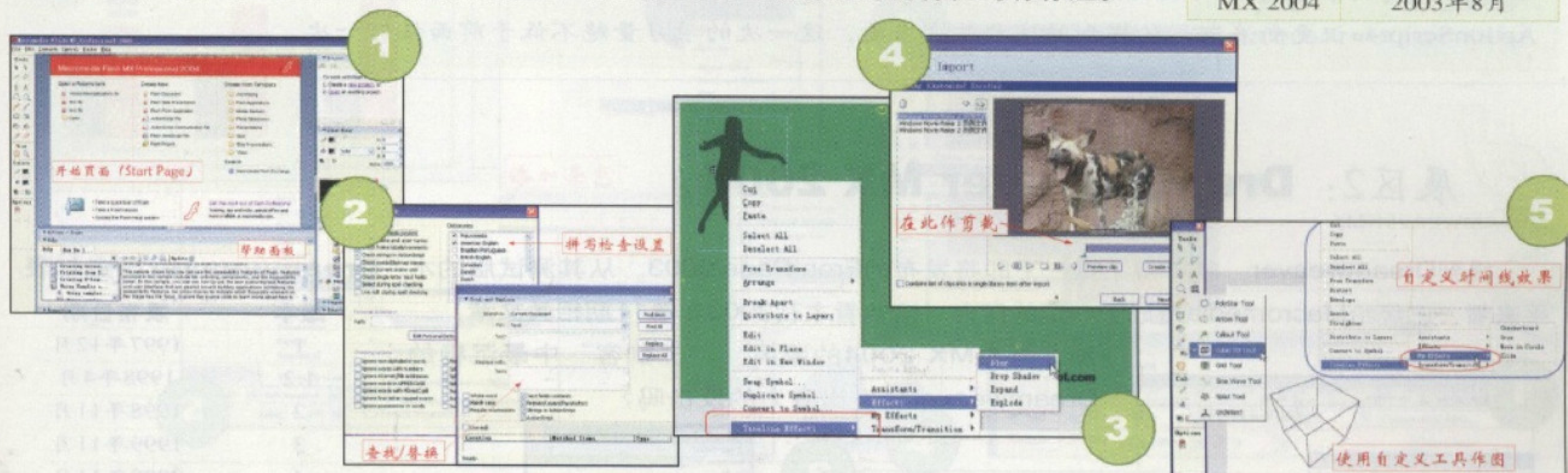


展区1：Flash MX 2004 & Flash MX Professional 2004

在本次发布中，Flash第一次出现了两个不同的版本：标准版（Flash MX 2004）与专业版（Flash MX Porfessional 2004），这一方面来自于Macromedia近年来对Flash开发技术的不懈努力，另一方面也来自于用户需求的自然分离，有一部分用户特别是企业用户渐渐采用Flash作平台开发自己的网络程序。因而此次专业版的诞生也是应时之作，它除具有标准版的所有功能外，还具有高效开发、专业视频处理及针对设备开发的新功能，以下介绍中将主要以标准版功能为主，部分涉及专业版功能的新特性均有标注。

Flash历史年表

版本	发布日期
2	1997年
3	1998年4月
4	1999年5月
5	2000年7月
MX	2002年3月
MX 2004	2003年8月



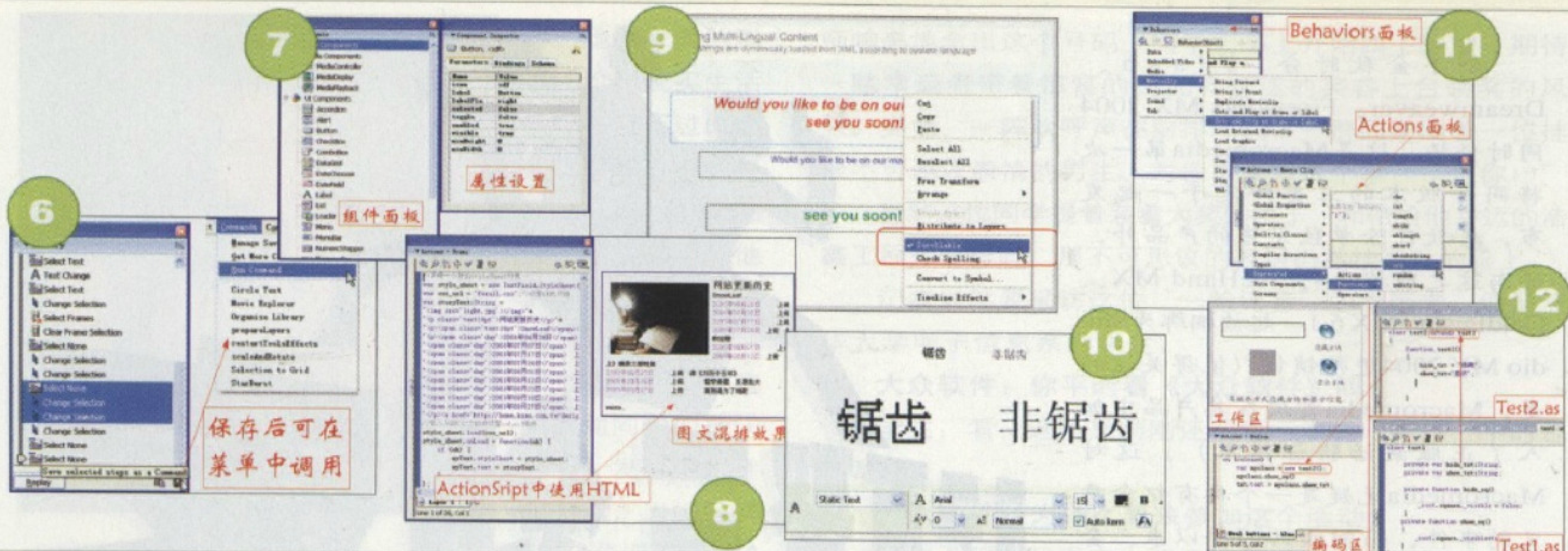
1.易用性： 用户可通过“开始页面”快速打开历史文件或新建不同类别的Flash文件，还可使用模板加快工作进程，这些模板是为手机应用（专业版）、广告展示、相片幻灯展示等特殊目的而设计。主界面中央的“Help”面板集成了在线的帮助（不再提供网页形式的帮助）。

2.易用性： 增强了文字编辑能力，终于可以在Flash中直接对文本使用“查找/替换”命令，并且支持正则表达式。

3.动画增强： 通过“时间线效果（Timeline Effect）”，只需用鼠标选择对象并设定一下参数，即可实现经常重复用的时间线动画特效，如位置、缩放、透明变化等，实际上是软件在背地里做了一系列的操作，有点像常用的“宏”。

4.多媒体增强： 导入视频时新增了视频向导操作，通过向导可对视频进行预览、裁剪、分割以及设置其压缩品质等操作。可直接读取FLV（Flash视频）文件而无需导入，专业版更可为QuickTime等第三方软件提供导出FLV的插件。另外还提供了PDF和EPS文件的导入向导。

5.扩展性： 此图左边显示的是自定义的工具栏，右上角显示了自定义的时间线效果，Flash MX 2004中已经将这些功能都设计为可扩展性质，也许预示着更强的生命力。



6.扩展性： 新增“历史”面板的意义不仅在于可以随时回到前面的某一步，还可以选择若干步骤，使用右下的两个按钮把它们保存为“命令（Command）”供以后使用（图中菜单中有不少新添的命令），或干脆临时拷贝到剪贴板上一会儿用，其实也是一个“宏”。

7.扩展性： 相比于Flash MX中孤单的7个UI组件（Components），新版Flash的UI组件则颇有向VB中数量众多控件看齐的趋势，同时新增“组件Inspector”面板对组件进行管理与设置，专业版中更增加了媒体组件（用于更好地控制媒体播放）和数据库连接组件。

8.文本增强： 现已可在Flash MX 2004中直接使用一些简单的HTML标记控制文本显示，这预示着能实现更多的效果，比如直接在Flash中实现图文混排；以前在HTML中使用的CSS层叠式表单，现在也完全可以用来格式化文本。不过这些代码必须在ActionScript中书写，同时需要掌握基本HTML代码的写法，此外，我们也发现这一功能对中文的支持比较差。

9.文本增强： 多行文本控件可直接设置为可滚动（Scrollable），这样就可以轻易实现文本滚动效果，并且不会因行太多而使文本控件也变得很长。顺便说一句，新版Flash修正了MX版本中文本方向默认设置为垂直，使用一次后就失效的Bug。

10.文本增强： 看一下此图中左右文字效果的对照（第二行为第一行的放大效果），左边使用了“锯齿文字（Alias Text）”效果，这种效果保证了小字体不会因转化为矢量而变得模糊。这一技术是静态（Static）小文字效果的一大改进（注：对动态字体实际不起作用），而且为Flash争夺手机程序市场奠定了坚实基础。

11.开发增强： 通过“行为（Behavior）”窗口可用鼠标点击的方式直接对选定的对象添加常用的动作脚本代码（ActionScript），如跳转到某帧开始播放等。添加动作脚本代码的方式也更人性化了，只需一步步选择弹出式菜单即可。

12.开发增强： ActionScript的版本升级到2，从某种意义上讲这应当是Flash MX 2004最大的变化，因为其中全面引入了类似Java的类编程技术，通俗地讲就是用户可以开发出适用性、抽象性较高的一组代码（Class），可在以后的工作中多次重复引用，并且完全可将其在网络上共享，这实际上也是前面所讲扩展性的一部分。

点评： Flash MX 2004还有太多新特性，这里无法一一展示，尤其是专业版在开发方面的功能，但从上述的介绍来看，我们很容易看到改变最大的是文本功能及ActionScript。实际上每一代新的Flash都会带来一轮新的ActionScript知识更新浪潮，从提到的这些改变来看，这一次的学习量绝不低于前面任何一次。

展区2：Dreamweaver MX 2004

提到Dreamweaver，就不得不提一下即将发布的FrontPage 2003。从其测试版的水平来看，已经给Macromedia造成了一定的压力（请参看本刊2003年第11期相关文章），那么乘着MX 2004的顺风，“三剑客”中最沉稳的Dreamweaver会发出有力的反击吗？

Dreamweaver历史年表

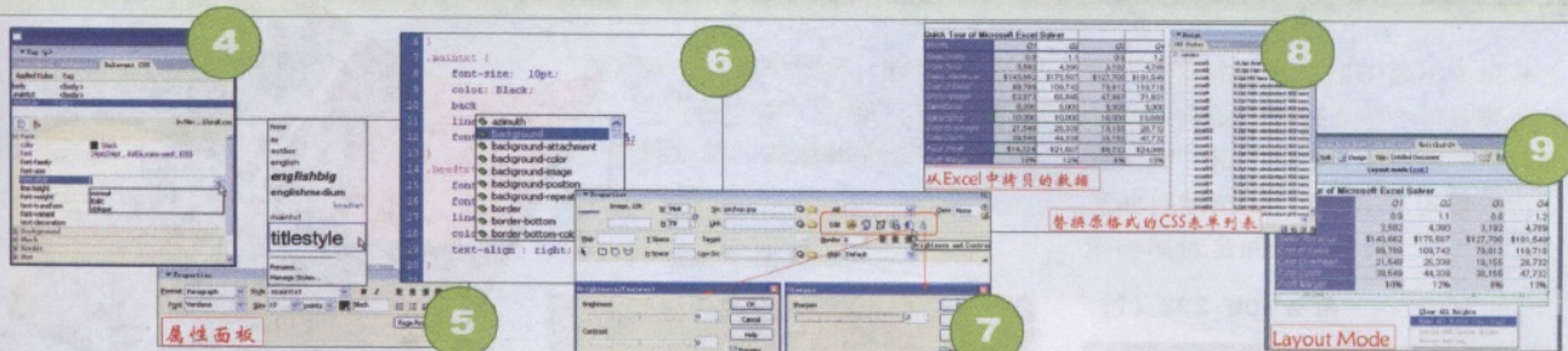
版本	发布日期
1	1997年12月
1.2	1998年4月
2	1998年11月
3	1999年11月
4	2000年11月
MX	2002年4月
MX 2004	2003年8月



1.兼容性： 可动态针对多种浏览器（如IE、Mozilla、Netscape、Opera和Safari的多个版本）检测代码的兼容性。只要事先设置好待检验兼容性的浏览器种类，在书写代码时即可随时查看是否有代码超出浏览器能解释的范围或错误，并能简单定位到错误的位置查看错误原因。

2.兼容性： 新版的Dreamweaver对时下的新技术进行了不遗余力的支持，在保持其与平台无关的开发特性之外，内建了对XML、ASP.NET表单控件以及PHP新特性的全面支持。

3.代码书写增强： 新增的“Tag Inspector”可方便地采取VB中控件下拉式的属性选择方法，对当前标记的属性进行快速修改，值得一提的是，CSS也被当作标记对象的重要属性出现于此。



4.CSS增强：通过"Tag Inspector"面板下的"Relevant CSS"可查看当前选择对象上套用的全部CSS样式，并可指示出它的种类。在此面板下方列出了全部CSS属性，可很方便地应用，无需切换到CSS设置对话框，更不用额外跳到类似TopStyle一类的外部CSS编辑器中编辑。

5.CSS增强：在属性面板上出现了一个通用的"Style"下拉选择框，用户可在此查看所有可用的CSS样式，选定后即可应用于当前选择对象。这一新特性类似于办公或排版类产品中的"样式"概念——很是方便，一试便知。

6.CSS增强：终于在Dreamweaver中编写CSS代码也可以享受到与普通HTML代码相同的"逐级提示"待遇，这样果然是顺手多多。

7.内建图片编辑器：当某个图片被选择时，属性面板中可以看到在原有的协同Fireworks编辑图标的右边出现了几个新的按钮，通过它们可对图片进行简单加工，如裁剪、调节亮度和对比度等。

8.协同工作：当从微软的Word或Excel窗口中拷贝数据时，可以尽量通过CSS同等替换保持数据原有的格式，并且在字体方面表现出对Unicode的良好支持。

9.基本操作增强：终于对表格操作有了更好的方法，只需在菜单"View"→"Table Mode"中选择"Expand table mode"就可开启更方便的表格操作功能，如果在"Table Mode"中选择"Layout Mode"，还可以像在专业排版软件中一样对表格进行编辑。

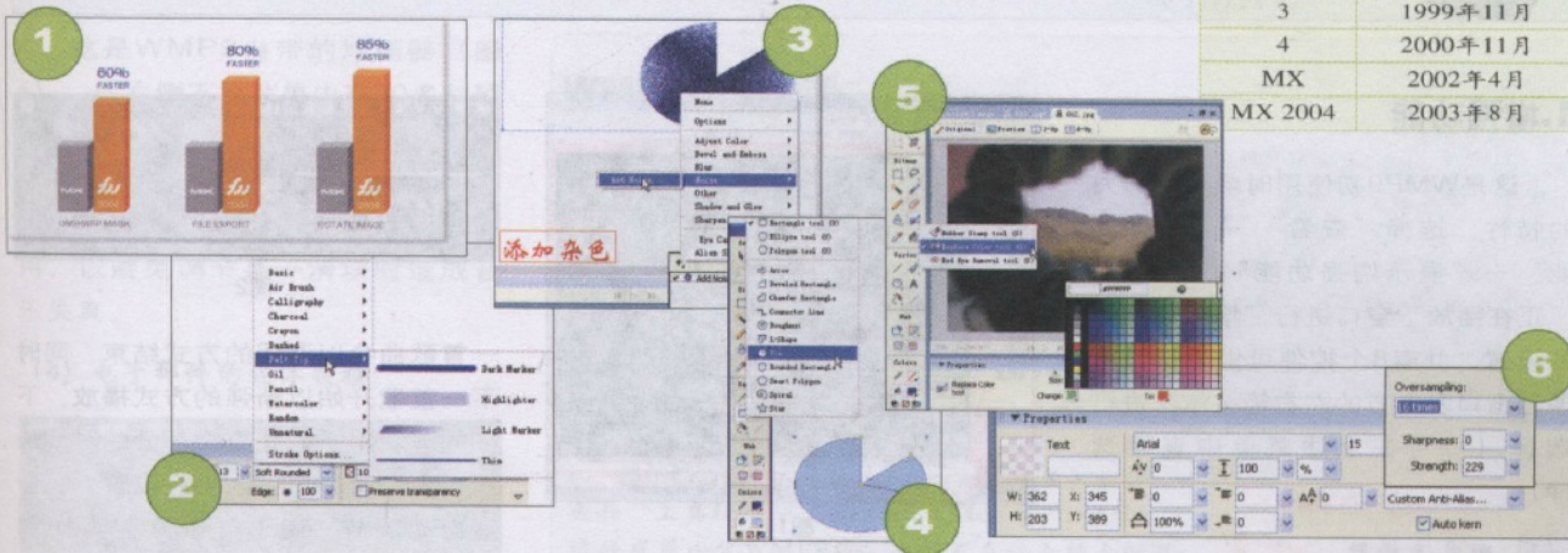
点评：网页制作的本质终究是代码的书写，凭借"所见即所得"基本上没有可能做出有创意而又简洁的网页，这也是FrontPage与Dreamweaver在各自版本中不约而同地增强代码编辑功能的原因，另外一个要重要考虑的是网页对不同浏览器及新技术的兼容性，从这几方面来讲，Dreamweaver MX 2004仍是一个相当成功的升级作品。

展区3：Fireworks MX 2004

Fireworks在Macromedia的宣传策略之下一直与Photoshop相对抗，但在"三剑客"中它确实也是实力最弱的一个，也许它具有了所有Photoshop的功能项，还有其他各色的招式，但却缺乏自己的特色。这种情况会不会在此次升级中有所改变呢？

Fireworks历史年表

版本	发布日期
1	1998年3月
2	1999年2月
3	1999年11月
4	2000年11月
MX	2002年4月
MX 2004	2003年8月



1.速度增加：在使用过程中我们明显发现速度有所增加，图中给出了Macromedia自己的数据。

2.改进的属性显示：当选择画笔、直线等工具时，属性面板出现的笔触选项将以图画表示，增强了其直观及实用性。同时属性面板上新添的的"Fit Canvas"按钮可去除图片四周的空白区域。

3.新特效：增加了轮廓线、虚线化、添加杂色及运动痕迹的特效。

4.更多形状工具：在形状工具栏中增加了许多已定制好的形状（Shape），可满足特殊情形下的需要。

5.颜色处理：增加了去红眼及颜色替换功能，后一操作使用起来相当简单。

6.可选的去锯齿方法：在处理锯齿方面，可根据自己的需要设定相应的抗锯齿参数，以得到更好的效果。

点评：相比前两个套件，Fireworks基本上难引发我们的激情，然而作为一款从v2版本就紧伴Dreamweaver的图形编辑工具，其速度的增加与更多操作效果的实现无疑也是值得称赞的。



媒体播放器=桌面媒体中心?

——Windows Media Player 9全面应用

■四川 FinWell

Windows Media Player 9（以下简称WMP9）发布已经有一段时间，在最初的激动渐渐褪去之后，微软用WMP9一统江湖的野心已清晰浮现——WMP9的概念已远远超过了传统播放软件的范畴，而集成了音视频播放、Internet电台广播收听、音乐CD刻录等一系列功能。不过微软宣称的让WMP9成为桌面媒体中心的目标，到底在多少用户鼠标下实现过呢？这个问题中显然包含着两个小问：微软的媒体播放器真有如此强大的功能吗？作为用户的我们是否彻底挖掘了WMP9的潜力？让我们通过本篇的WMP9全面应用来探寻答案。（注：WMP9很多有特色的功能都需在WinXP下才能实现，因此以下操作如未做特殊说明，均在WinXP专业版操作系统上完成。）



第一部分 通用应用篇

1.增强功能

这是WMP9初使用时最具诱惑力的特性。选择“查看”→“增强功能”→“显示增强功能”，可以在“正在播放”窗口进行“增强功能”的设置，共有8个控件可供设置，可通过窗口左上方的左右箭头依次进行选择（也可在上述菜单中直接选择）。

(1) 颜色选择器

使用过WMP9一段时间的用户都知道，可通过点击播放器右下角的“画笔”按钮让WMP9轮流选择播放器的背景颜色，却少有人知道这个颜色其实可以完全自定义：“颜色选择器”（图1）为我们提供了“色调”和“饱和度”两种调节方式，通过调节滑块可改变播放器的整体颜色。如果觉得调出的颜色与播放器各窗口文字对比不明显，我们可勾选“使用黑色作为播放机背景颜色”，来增强与文字的对比效果。



图1

(2) 交叉淡入淡出和音量自动调节

“交叉淡入淡出”（图2）主要用于音乐播放之间的平滑过渡——前一首歌曲会以渐弱的方式结束，同时下一首歌开始以渐强的方式播放，下部的滑块用于调整重叠部分的时间长短，完全可根据个人喜好设置。“音量自动调节”用于自动调整WMA和MP3文件的音量——其意义在于：使用不同方式创建的音频文件，可能具有不同的音量级别（或高或低），放到一起欣赏有时就不得不手动调节音量，开启“音量自动调节”后，WMP9在复制、播放媒体文件等过程中会为其自动添加“音量调节值”，并依此将所播放文件的音量控制在一

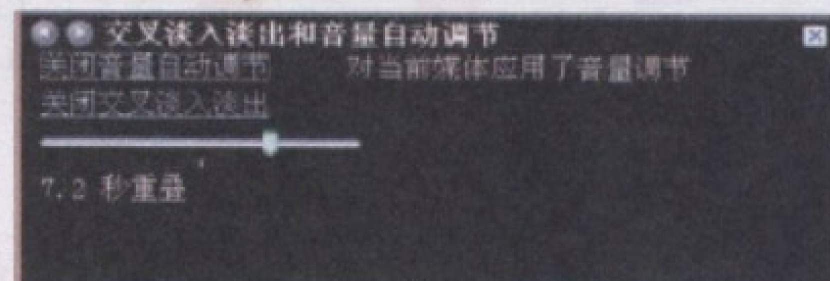
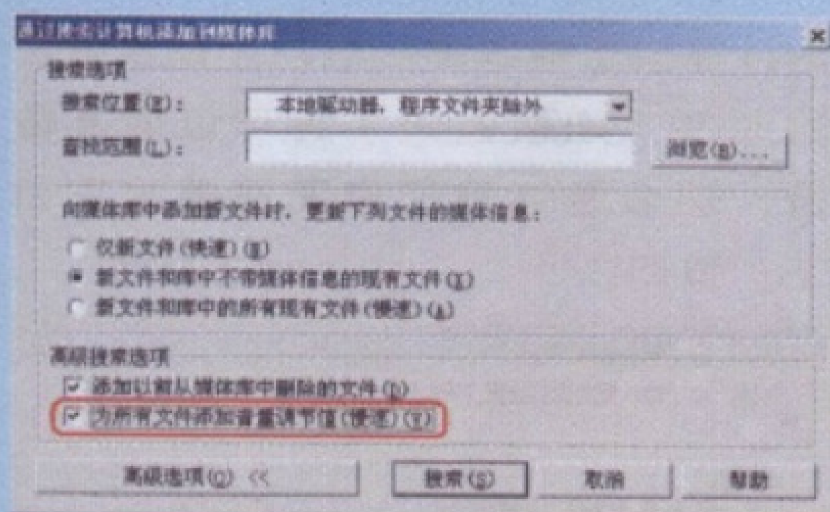
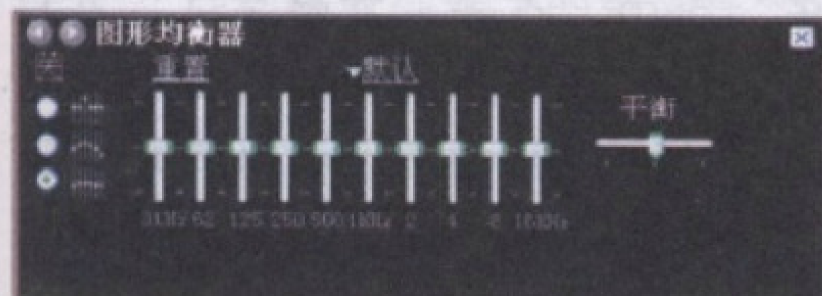


图2


图3

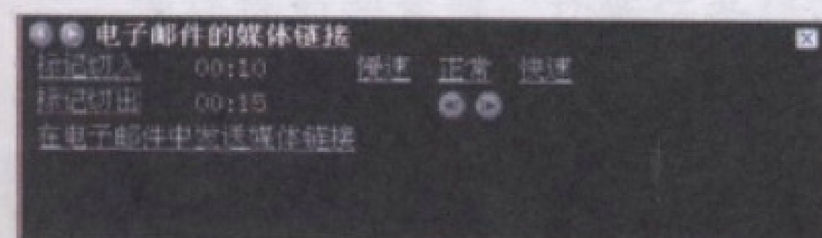
个级别内。如果文字按钮右侧显示"音量调节对当前媒体不可用"，则需重新为该媒体文件添加"音量调节值"（仅对非只读属性的WMA和MP3格式文件有效），最简单的方法便是完整地播放一遍该文件。另外，也可通过"工具"→"搜索媒体文件…"，勾选"高级选项"中的"为所有文件添加音量调节值（慢速）"（图3），WMP9会在搜索媒体文件的同时，自动向文件添加"音量调节值"。

（3）图形均衡器


图4

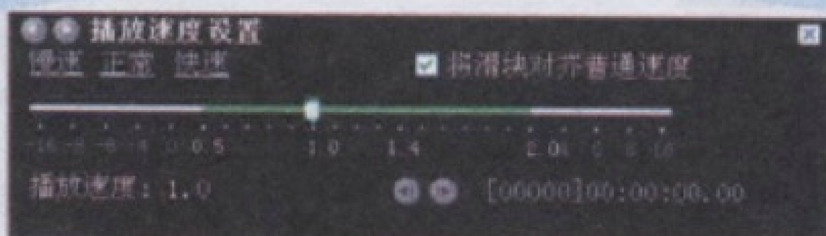
这是WMP9自带的均衡器（图4）。在右侧下拉菜单中有20多种预设值可供选择，并且还有3种滑块的调整方式——"单独"、"松散"和"紧密"，后两种方式经常被使用，以避免调节某一滑块时造成音乐失真。

（4）电子邮件的媒体链接


图5

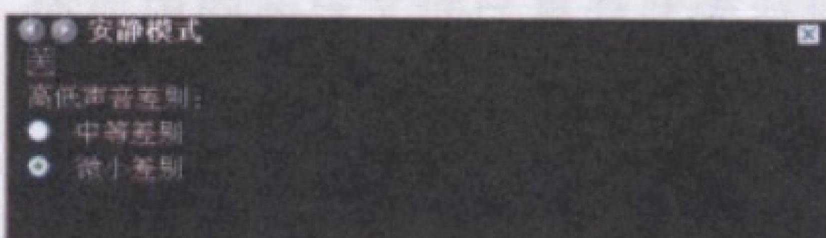
在网络上欣赏流媒体文件，有没有想把精彩的与朋友分享呢？WMP9播放流媒体文件时，我们可以利用"电子邮件的媒体链接"（图5）来标记起始（标记切入）和结束点（标记切出），再通过"在电子邮件中发送媒体链接"，利用Outlook将标记的片断链接发送给朋友，右侧的"慢速"、"正常"和"快速"等链接可用于精确定位。**注意此功能对本地文件不起作用。**

（5）播放速度设置


图6

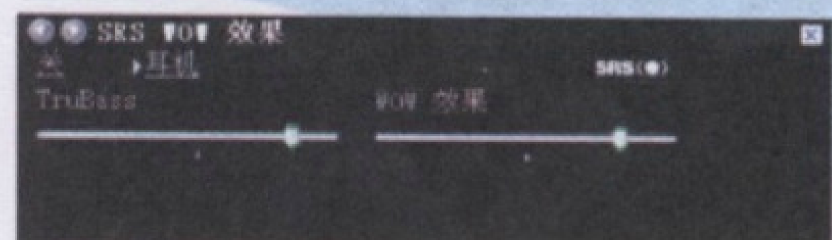
利用滑块可精确调整播放速度（图6），勾选"将滑块对齐普通速度"可使滑块只对齐刻度线按级数进行调整。将速度设为负值则为倒退播放内容。需要注意：某些文件可能无法进行速度调整，这时调节滑块为不可选状态，右侧的时间指示器此时也不会有内容显示。速度调节滑块下方有"上一帧"和"下一帧"按钮，可在播放视频文件时使用。

（6）安静模式


图7

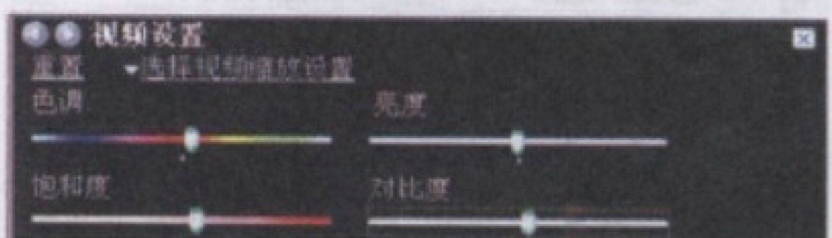
"安静模式"用于减小高低音的差别。开启安静模式后，可选择"中等差别"和"微小差别"两种不同程度的控制范围（图7），以避免听音乐时高低音的起伏过大。

（7）SRS WOW效果


图8

这是SRS Labs为WMP9提供的一款免费音效增强控件（图8）。"TruBass"用于增强低音效果，"WOW"用于增强立体声效果，均可通过对应滑块进行调节。另外还有根据扬声器类型进行优化的选择链接，可以在"耳机"、"标准扬声器"和"较大扬声器"之间进行切换。

（8）视频设置


图9

WMP9快速上手

按钮操作："正在播放"窗口之下有不少按钮，它们的作用如下列出。

（1）选择"正在播放"选项：可在"正在播放"窗口中快速打开"可视化效果"、"信息中心"等视图。

（2）最大化视频和可视化效果窗格：可使视频窗口占满整个"正在播放"窗口（将播放列表部分隐去）。再单击"还原视频和可视化效果窗格"按钮则恢复到默认视图。

（3）全屏视图：用全屏模式播放视频或可视化效果。

（4）选择播放列表选项：在此可进行播放列表的相关操作，如编辑、保存播放列表等。

最小播放器：在系统任务栏空白部分单击右键，选择"工具栏"→"Windows Media Player"，这样在最小化WMP9后，我们可在任务栏上拥有一个迷你播放器，其各部分按钮功能如图所示（插图1）。如此仅仅通过任务栏就可完成简单的播放工作。



插图1

监视文件夹：选择"工具"→"选项"，在"媒体库"页中点击"监视文件夹"按钮，可添加存放音视频文件的文件夹。这样WMP9会根据所监视文件夹的内容动态更新媒体库——免去了我们手动添加删除媒体库文件的麻烦。

右键菜单：在文件浏览器选中一个或多个音乐文件，右击并在菜单中选择"排队"，可将这些音乐文件加入到当前播放队列，选择"添加到播放列表…"项可对播放列表进一步操作，选择"复制到CD或设备"即可打开WMP9的音乐光盘刻录功能。

在此控件中可对播放的视频文件进行“色调”、“饱和度”、“亮度”和“对比度”的调节（图9）。在“选择视频缩放设置”链接里，我们可设置视频播放时的多种缩放方式，一般应用下将两个选项均勾选上即可，在此不再赘述。

2.音乐CD刻录与CD抓轨

WMP9内置了音乐CD刻录功能，而且还有3种刻录方式供选择——“音频CD”和我们平时购买的音乐CD相同，能记录总长度80分钟左右的音乐文件；“数据CD”是最普通的一种刻录方式，直接把音乐文件写到光盘上（而不转换为CD音轨）；“HighMAT CD”是在刻录时将音乐文件转换为WMA格式，相同容量下能写入更多的音乐文件。

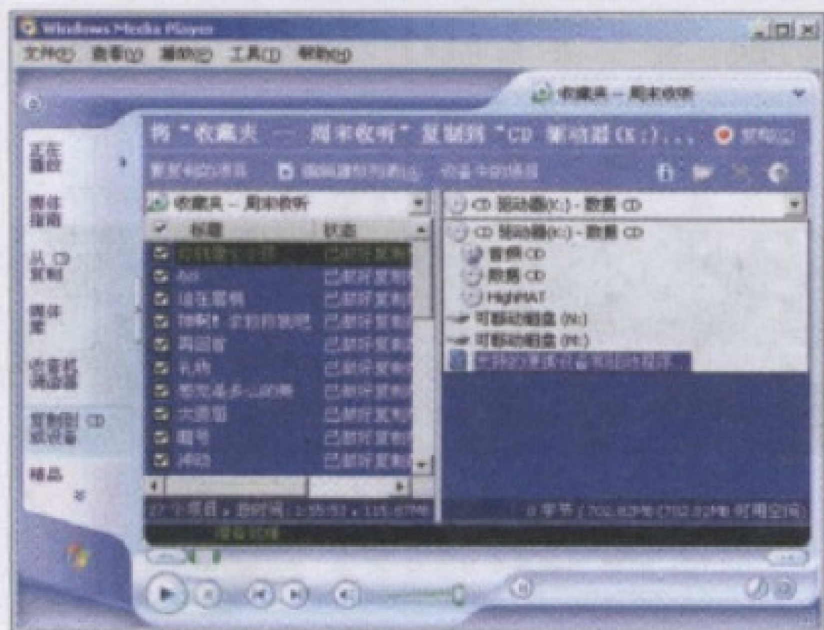


图10

具体操作方法：选择播放器左侧“功能任务栏”上的“复制到CD或设备”，可看到窗口分两部分，左侧为将要刻录的项目（图10），可通过如下方式对刻录项目进行编辑：1.点击上部的“编辑播放列表”；2.在下拉菜单里选择特定的播放列表；3.通过对项目的勾选。在项目列表的下部可以看到总时间、总容量等统计信息，这便于我们对所刻录内容的把握。右侧下拉菜单中我们可以看到可供刻录的设备，如果有便携的听音设备，也可在此对其进行文件复制。光盘刻录时会有上述3种刻录方式的选择，选择好后即可在下部看见其容量限制。一切工作就绪后只需点一下右上角的“复制”，就等着你自己的CD新鲜出炉吧。

抓取CD音轨方面，可对生成音

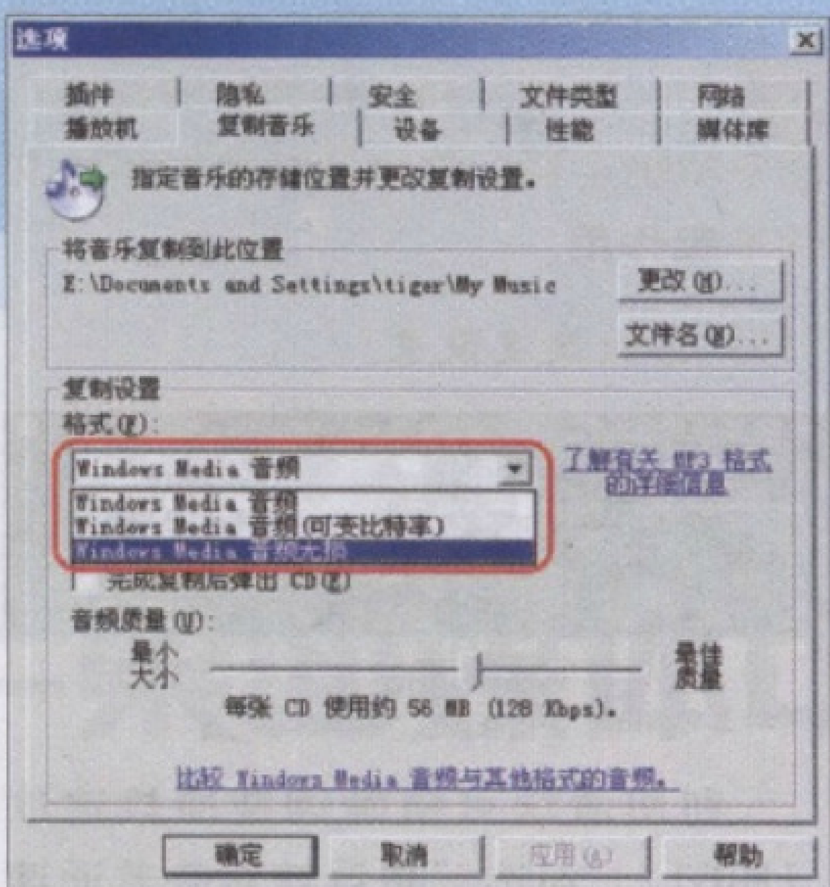


图11

乐文件的质量进行3种选择。通过选择菜单栏“工具”→“选项”，在“复制音乐”页里“复制设置”框中“格式”下拉菜单里进行设置（图11）。由上到下的3种格式选择分别代表了生成文件质量由次到好，并且每种格式的质量还可通过下部“音频质量”滑杆进行微调。需要注意，WMP9抓取CD音轨只能生成WMA文件，第三方提供了一些收费的，能直接将CD音轨抓为MP3的插件（例如可参考网址http://www.gocyberlink.com/winxp_plugin/winxp_plugin_chs.asp），大家如有兴趣可自行尝试。

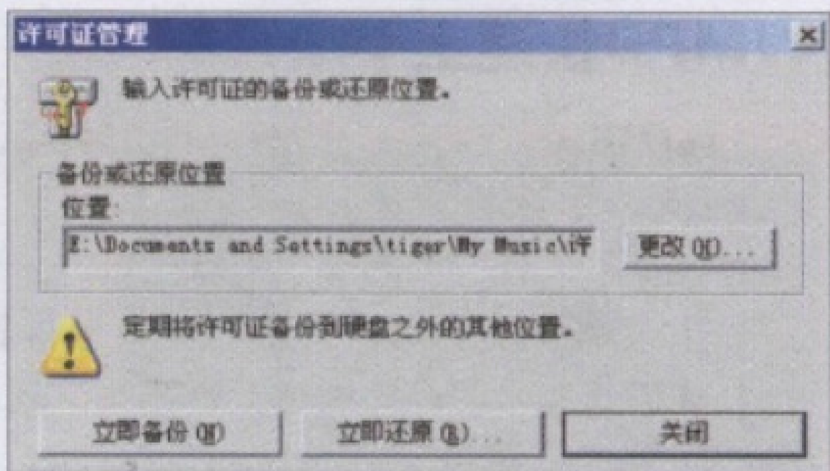


图12

在上面的设置过程中，注意到有一个“对音乐进行副本保护”的复选框，勾选之后抓取CD音轨生成的WMA文件会带有一个许可证信息，这保证了它只能被你的计算机播放——即使将文件和许可证备份同时拷贝到其他计算机上，也无法在其他计算机上播放。可在“工具”→“许可证管理”中设置许可证的备份路径或进行备份和还原（图12），这只能保证在升级或者重装系统后能继续在原来的计算机上播放那些进行了副本保护的文件，**如果丢失了许可证或其备份，那么连你自己也无法播放它们了**，慎用。

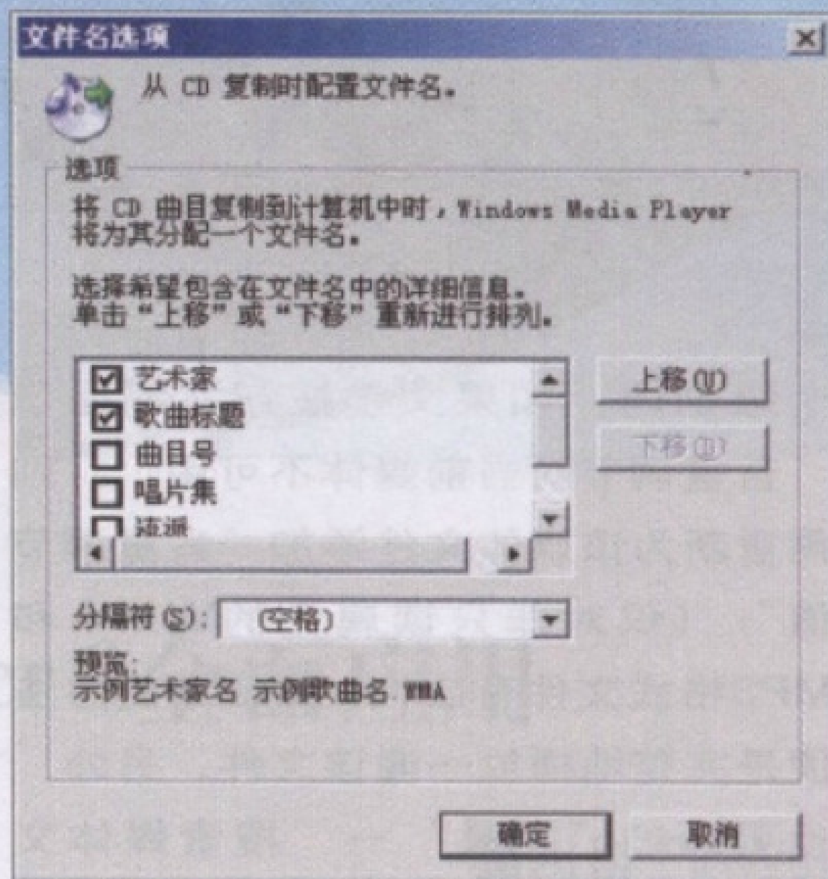


图13

WMP9抓取音轨时，文件名会根据音乐CD信息（歌曲名，艺术家名等）自动生成，我们可对其格式进行一些规定：依然在“复制音乐”页中，点击“文件名”，在打开对话框中（图13）可对文件名包含的信息进行勾选（其上下顺序及为文件名顺序）和设置其分隔符，在下部的“预览”中，可以很直观地看到具体效果。

3.DVD播放

WMP9提供了对DVD的支持，但需要单独下载或购买第三方的DVD解码器。一般情况下，只要计算机中安装了WinDVD一类的DVD播放器，WMP9就可使用其解码器进行DVD播放。当然，我们也可以通过安装万能包Nimo Codec Pack（下载地址http://as.onlinedown.net/down/Nimo50Build9Beta1.exe）来获得

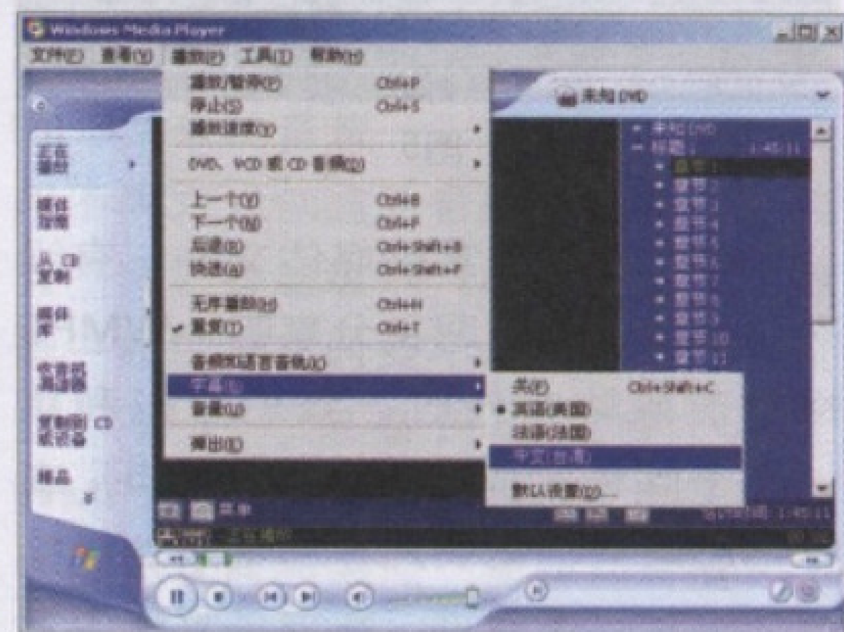


图14

WMP9对DVD的播放支持。

进行DVD播放时，通过菜单“播放”→“音频和语言音轨”可选择DVD的对白语言，“播放”→“字幕”则可选择DVD显示的字幕语言（图14）。在DVD播放过程中可点击窗口下方的“菜单”按钮回到DVD的片头菜单，点击后此按钮变为“关闭菜单（继续）”，利用其可继续DVD的播放，不会因为之前的菜单选择而打断播放进度。

4.更加智能的自动播放列表

相信不少用户会使用播放列表，每次开启播放列表播放器都会自动播放包含在里面的所有歌曲。问题是，如果某一天我们想突然换换口味，比如说只想听80年代的老歌，或者说忽然想来点摇滚释放一下自己，是否又得重新做一个播放列表了呢？为了解决这个麻烦，WMP9的“自动播放列表”应运而生。

“自动播放列表”的意义在于，可根据自己的喜好创建一个具有自动筛选条件的播放列表，它会自动收录媒体库中符合所设定筛选条件的音视频文件供WMP播放。联系到WMP9另一个非常人性化的功能——自动记录用户的播放习惯（一首歌曲在一天中特定时间段的播放次数，是否在周末或是工作日播放等），我们不仅可让WMP9自动生成媒体库中所有80年代老歌或摇滚乐的播放列表，甚至可以很方便地生成一个符合我们听音乐习惯的自动播放列表，下面我们看如何建立一个“在周末播放的80年代摇滚乐”播放列表：

选择播放器左侧“功能任务栏”上的“媒体库”，点击“播放列表”按钮，选择“新建自动播放列表”

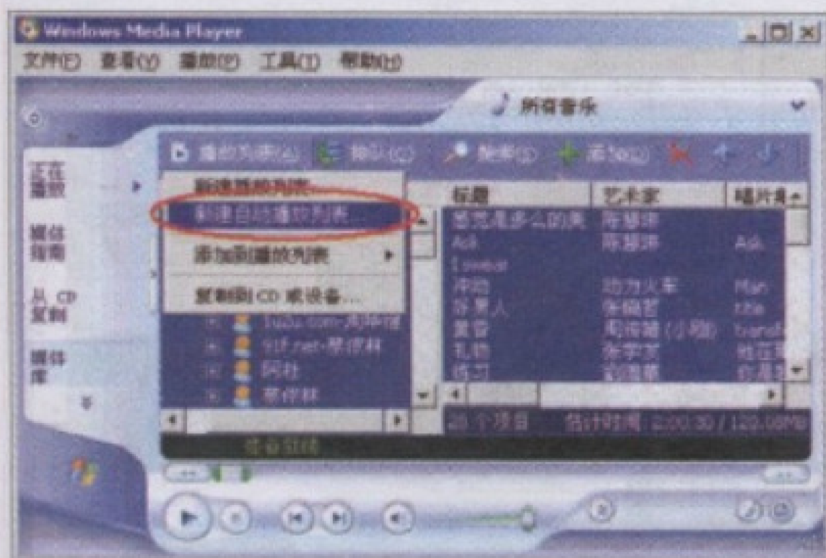


图15

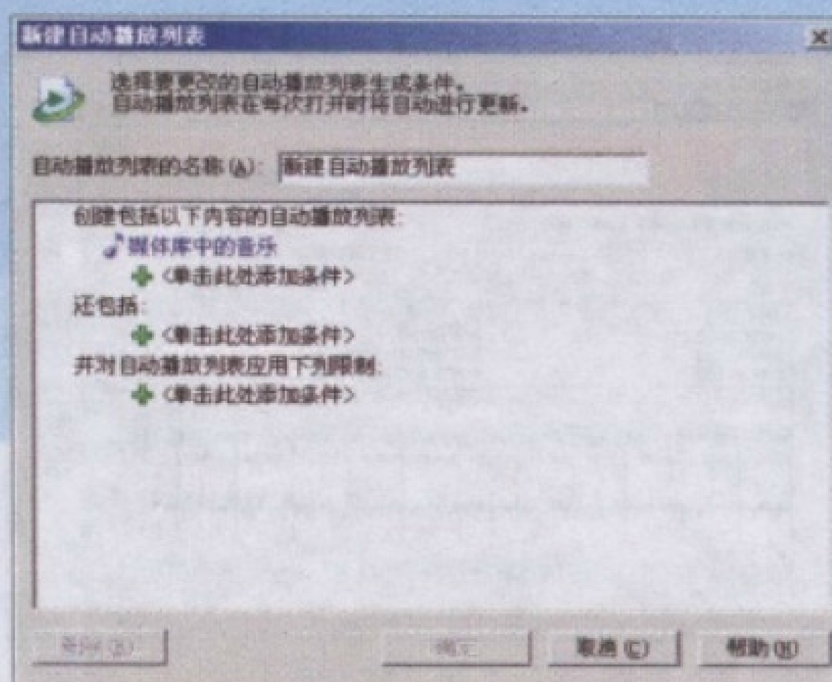


图16

（图15），打开“新建自动播放列表”对话框（图16）。单击“媒体库中的音乐”下的绿色十字，在下拉框中选择“周末总数”，“条件”选择“大于”，“值”填入20（假设把在周末播放超过20次的歌作为周末播放的歌曲）；接下来按上述方法添加一个“发布日期”“大于”“1980”和一个“发布日期”“早于”“1990”的筛选条件，限制好时间；最后再添加一个条件：“流派”“等于”“Rock”（注意，只有媒体库中的音乐文件已具有此流派信息，该流派才能在下拉菜单中被显

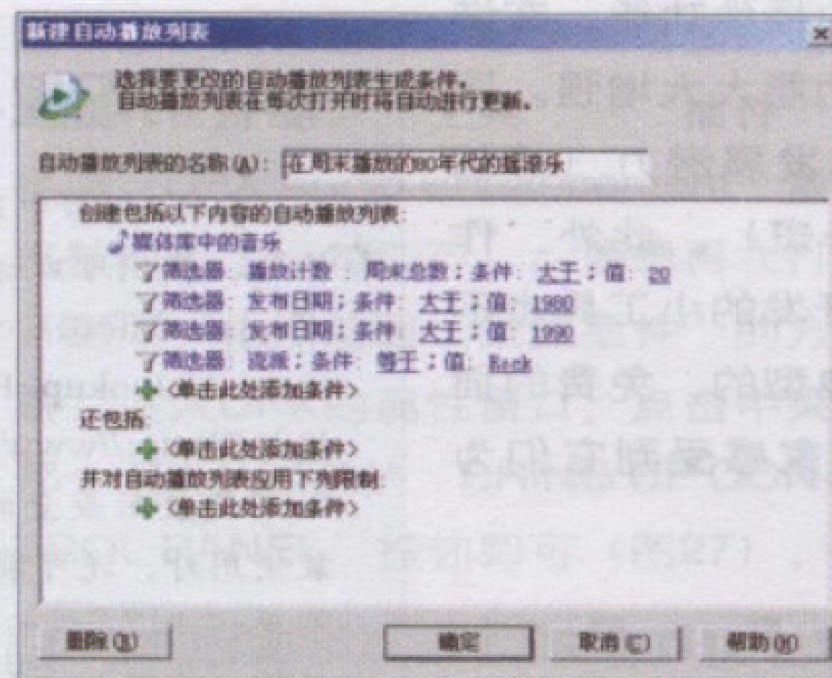


图17

示），基本的工作完成了（图17）。往下还可以看到一个名为“还包括”的条件，可在其中添加对视频文件的筛选条件（创建音视频混合播放列表）。在最后的“并对自动播放列表应用下列限制”中，还可对整个播放列表进行“时间”、“容量”和“项目数”3项限制（这对于利用播放列表进行刻录的用户比较有意义）。删除错误的筛选条件可通过点击左下角的“删除”按钮实现。

好了，一个简单的自动播放列表就做出来了，相信大家可按照前面的方法举一反三，创建出自己的列表了吧。最后别忘了在上部的命名框中给新列表取好名字！不过使用“自动播放列表”需要注意，此功能只支持WMA和MP3，而且要想“自动播放列表”正确收录音乐文件，**必须确保该文件所记录摘要信息（曲名，艺术家，流派等）的正确性。**摘要信息可通过下文的方法，在WMP9中利用“高级标记编辑器”进行。

5.歌词DIY

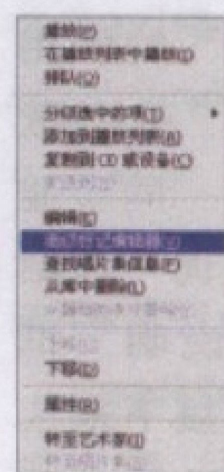


图18

WMP9中编辑与显示静态歌词很简单，在歌曲播放列表的文件上选择其右键菜单中的“高级标记编辑器”（图18），在弹出的“高级标记编辑器”对话框中选择“歌词”页

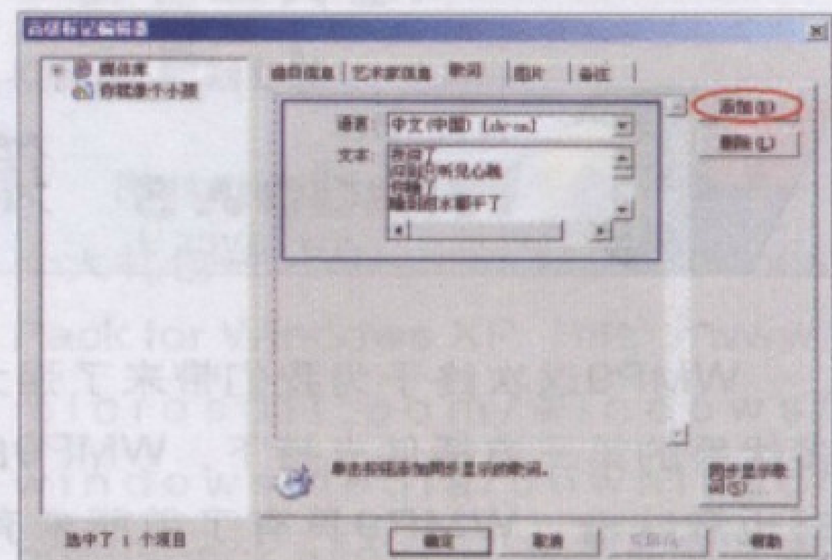


图19

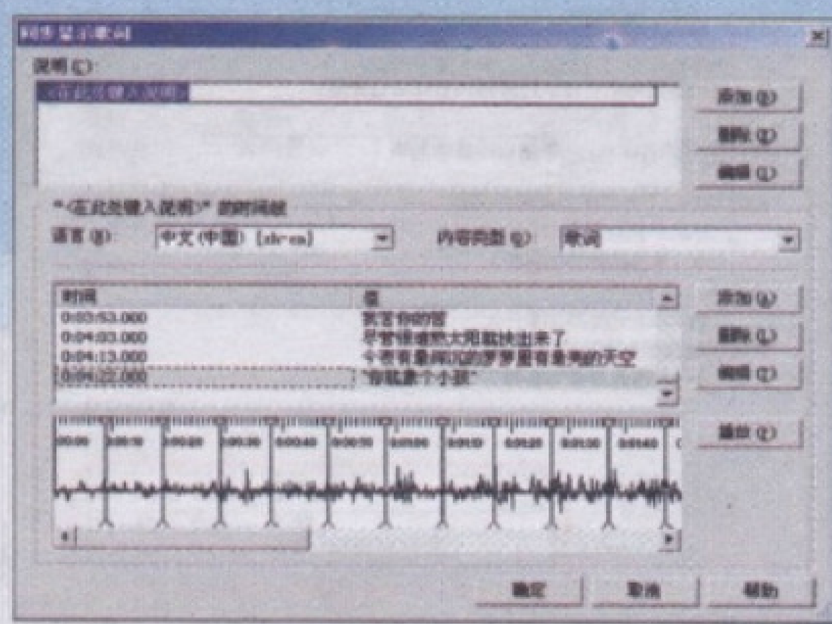
（图19），点击“添加”按钮，在右侧框中选择好“语言”，再在“文本”框中输入歌词即可（注意一句一行，这对后面的工作有用）。选择“确定”后，播放编辑好歌词的歌曲，再依次选择菜单栏中“播放”→“字幕”→“开”（图20），我们便可以在“正在播放”窗口中，看到刚才所编辑的歌词了（图21）。



图20



图21


图22

相信大家还不满足吧，仅仅是"静态"的怎么能过瘾？先别急，接下来就是WMP"动态歌词"的使用方法：回到刚才我们添加"静态歌词"的地方，单击右下角的"同步显示歌词"打开"同步显示歌词"对话框（图22）。在上部的"说明"框里，可输入多条说明文字。接下来选中"歌词"，会看到在下部"'歌词'的时间线"框中出现了歌曲的波形、时间线以及刚才输入的静态歌词。WMP9已将每一行的歌词按时间平均分配在整首歌曲中，我们只需做一些调整工作：选择一句歌词，会看到在波形框中其对应的滑杆在闪动，点击"播放"测试是否同步，歌曲会从闪动的滑杆处开始播放（可以看到一条粗粗的红线从滑杆处开始延伸），如果歌词早于歌曲，就把滑杆往右拨，反之向左。当然，如果前面没有经过添加静态歌词的步骤，也可在此处重新输入：在框中选择好"语言"，内容类型"歌词"后，选择下方的"添加"，在左侧框中的"时间"项填入每句歌词出现的时间，如果嫌自己填入时间数值太麻烦，可以拖动下面波形框中的滑杆进行调整。歌词编辑完毕后（图23），同样选择菜单"播放"→"字幕"→"开"打开歌词。


图23



第二部分 插件与周边工具

WMP9这次终于为我们带来了强大的插件功能。在许多优秀的第三方插件支持下，WMP9的功能大大增强。同时也意味着：WMP9具有了前所未有的发展潜力（想想Winamp的发家史，WMP9的野心可见一斑）。此外，作为Windows自带的一款播放器，围绕其开发的小工具也不少，由于篇幅有限，我们尽量选择一些典型的、免费的插件和周边工具介绍给大家，希望能让大家感受到它们为WMP9带来的锦上添花般的使用体验。

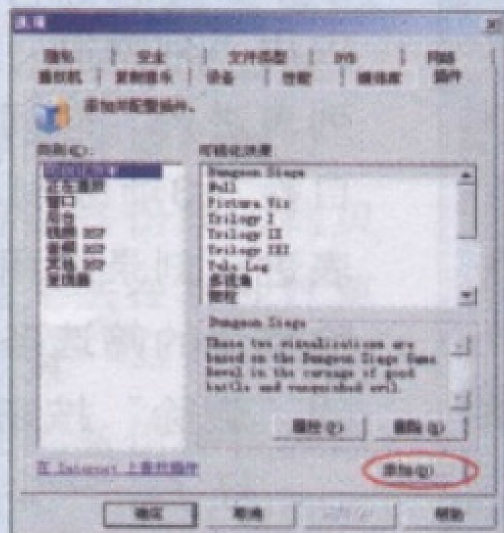
1.可视化效果插件：Creativity Fun Pack for WMP9

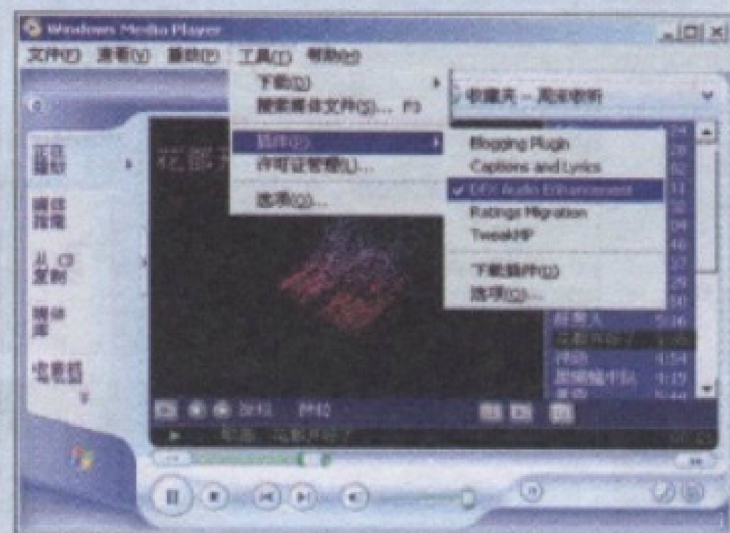
这是微软为WMP9提供的一个娱乐包（http://download.microsoft.com/download/8/D/4/8D4018F1-68EC-4195-94C0-E88699EF971C/creativity_wmpviz.exe），安装后提供了两个可视化效果插件：3D Alchemy Visualization和Picture Viz 3D。前者是一个普通的3D可视化效果插件，提供了5种非常精彩的3D可视化效果，使用方法和WMP9自带的可视化效果使用方法差不多。值得一提的是Picture Viz 3D。如果你喜欢在聆听优美音乐的同时，利用"图片收藏幻灯片"的屏幕保护程序欣赏精美图片，那Picture Viz 3D绝对适合你——它直接在"正在播放"窗口中进行幻灯片播放，因此你不用去等待或专门打开屏幕保护程序了。

在"正在播放"窗口中，选择鼠标右键菜单的"Picture

插件的配置与使用

在WMP9中通过菜单"工具"→"插件"→"下载插件"，我们可以访问WMP9微软官方的插件下载页面（http://windowsmedia.com/9series/personalization/plugins.asp?page=4&lookup=Plugins）进行插件的下载安装。当然也可直接访问http://www.wmplugins.com这个最大的WMP插件网站，以下载最新最全的各类插件。下载完毕的插件除通过直接安装使用外，还可能有*.dll格式的插件文件，这时需要通过选择菜单"工具"→"插件"→"选项"，打开插件"选项"对话框（插图2），点击右下角的"添加"按钮，选择相应的插件文件进行安装或添加。插件的具体配置同样在上述的"选项"对话框中完成：选择需要的插件，点击下方的"属性"按钮即可打开其"属性"对话框进行配置。插件被成功安装后，可在菜单栏"工具"→"插件"中看到可用的插件，直接选择使用（插图3）（不过首先得确保插件已被激活：在上述"选项"对话框中选择要使用的插件，点击"确定"进行激活）。


插图2


插图3

Viz 3D”，会出现前台图片（我们暂且把作为幻灯片播放的图片称为“前台图片”）切换效果的选择，根据个人喜好选择就行了（什么？不知道哪个好，那就推荐一个吧，WaterDrop不错，可惜没有“WaterWind”效果，呵呵）。开启了Picture Viz 3D后，只要在“正在播放”窗口中单击鼠标左键即可打开其属性窗口，对前台图片、背景及边框修饰效果进行设置。

2.歌词插件：Captions and Lyrics PowerToy

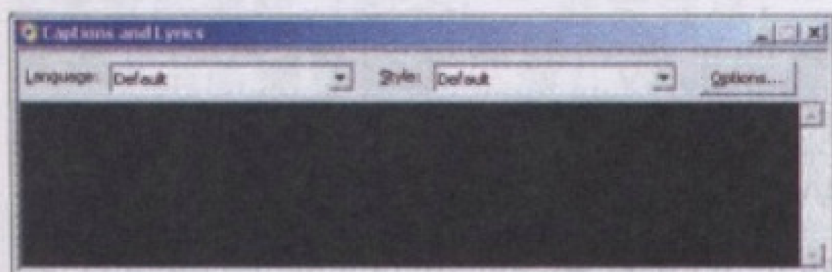


图24

前面提到了对音乐文件添加动态歌词的方法，但也仅限于动态歌词的显示——既不能调整其歌词字体大小，也不能定义其字型、颜色等细节。这就需要Captions and Lyrics PowerToy插件出马了（http://www.wmplugins.com/ItemDetail.aspx?ItemID=345），安装并启动插件后，可看见简洁的窗口（图24）。如前所述用“高级标记编辑器”做好动态歌词的音乐文件，就能在插件的窗口中看到歌词显示。选择“Options”，打开其配置窗口（图25），设置一目了然，可设置字体和背景颜色，此外勾选“Display plug-in on top”后可让歌词显示窗口位于所有窗口之上——不会让任何窗口遮挡你欣赏歌词的视线。

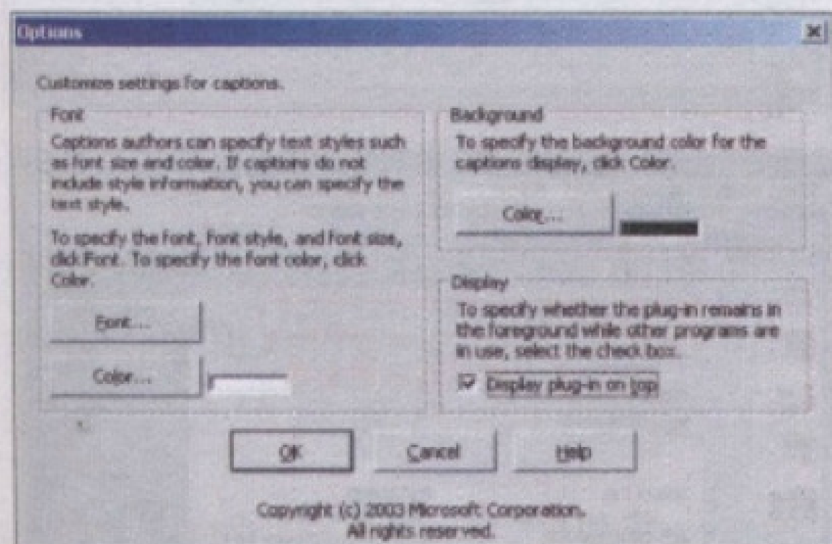


图25

3.音频DSP：DFX for WMP

大名鼎鼎的音效增强软件，这次提供了对WMP9的支持（免费版：



图26

http://dl.filekicker.com/send/file/129452-B47Y/dfx_for_wmp.exe）。免费版只能作为一个体验版使用——只提供了1种预设模式和3种控制面板的皮肤（图26），各项音效增强也只能最高调到5级，要想使用更多功能那就只有付费了。欣慰的是，即使限制如此，使用DFX后我们还是可以感受到其对音效表现带来的改善。

关闭DFX的控制面板后，它不会随歌曲的播放出现，但音效增强还会继续（只要确保“工具”→“插件”栏中“DFX Audio Enhancement”前面被勾上了小勾即可）。要想再次打开DFX，依照前面“配置插件”的方法，进入DFX的属性窗口，点击中央那个大大的绿色的“BRING UP CONTROL PANEL”按钮即可（图27）。



图27

4.Real播放插件

如果你仅为了播放Real格式的媒体文件而专门保留了RealOne Player之类的播放器，那么在插件的支持下，WMP9可为你免去这个需要。只

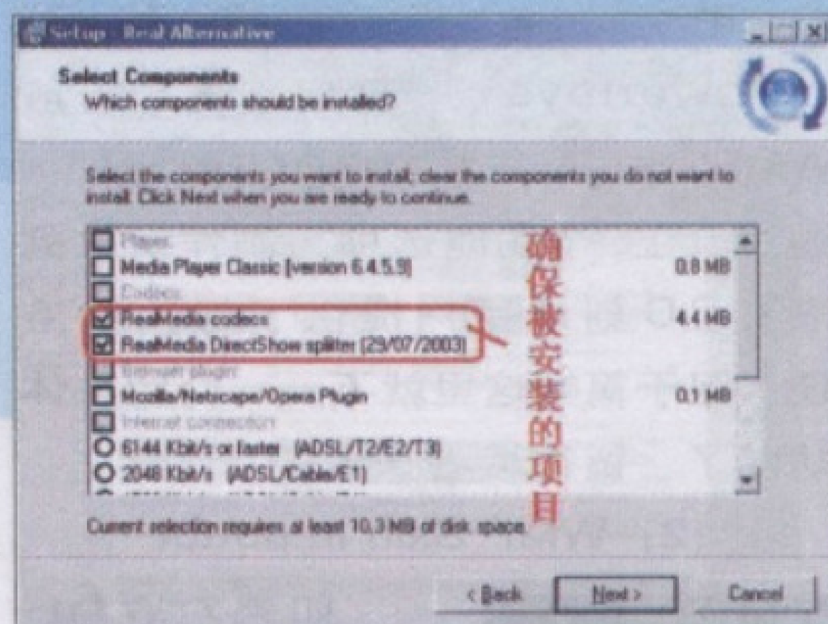


图28

需安装Realalt——一款用于WMP9播放Real格式文件的插件即可（http://nj2.onlinedown.net/down/realalt104.exe）。安装时需要选择安装“Media Player Classic”播放器，确保“RealMedia codecs”和“RealMedia DirectShow splitter”被安装（图28）。

5.必备工具包：Media Bonus Pack

微软为其Media 9系列提供了一个大礼包——Windows Media Bonus Pack for Windows XP（http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/download/bonuspack.aspx），里面包含了数款增强工具，我们简单介绍一些与WMP9相关的内容。

（1）礼包提供4款全新的WMP9皮肤，图29为其中的TDK Digital Mixmaste。怎么样，不同一般的大

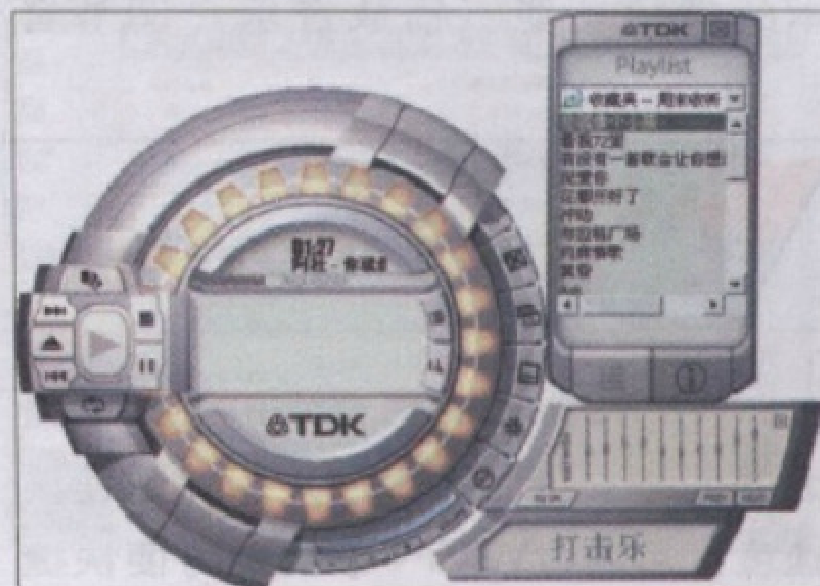


图29

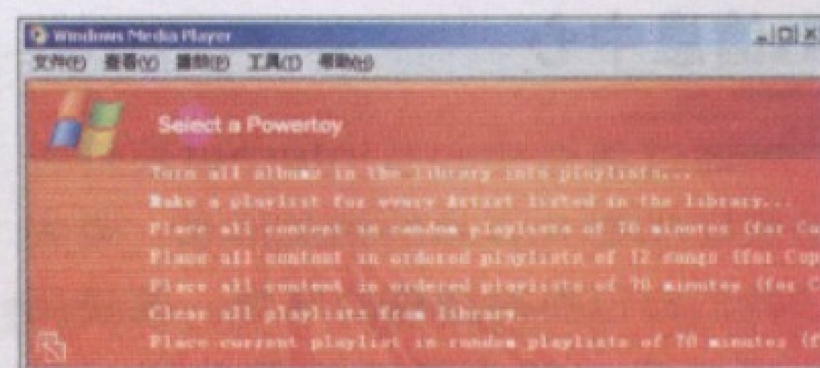
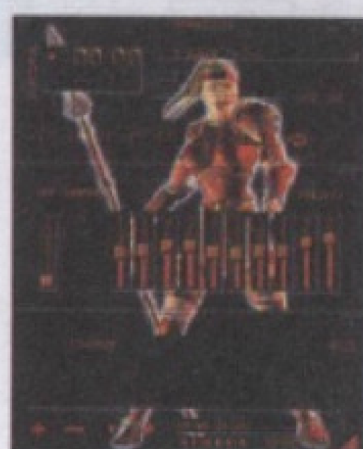


图30

气吧。值得注意的是"Powertoys"已经脱离了一般WMP9播放器皮肤的概念（图30），通过其上7个功能选项为制作播放列表和CD刻录用户提供了极大的方便，限于篇幅这里就不一一介绍具体功能了，留待读者探索。

（2）WMP Skin Importer


图31

如果对Winamp的皮肤情有独钟，那么你可以通过Skin Importer将其转换成WMP9的皮肤（图31）。在安装完Bonus Pack后，在文件浏览器中右击要转换的Winamp皮肤文件（注意最好使用Winamp 2的皮肤文件），选择弹出菜单中的"Convert to WMP Skin"，即可迅速在相同目录下生成WMP的皮肤文件。对于大批量转换，还可从"开始"→"所有程序"→"Windows Media Bonus Pack for Windows XP"中启动程序，选择Winamp皮肤所在的目录和转换后皮肤文件存放目录（一般情况下此项已默认为WMP9的皮肤文件目录），再点击"Convert Skins"，Winamp的皮肤就能为WMP9所用了。

（3）WMP Tray Control

运行后我们会在任务栏看见其图标，通过它我们可使用WMP9最基本的播放功能（播放音乐、调节音量、选择歌曲等）。其最实用的意义在于，让Tray Control在系统启动自动装载，便可在不开启WMP9窗口的情况下，让其播放你最近一次播放列表中的内容——这又是一个满足人们惰性的工具。

（4）Plus! MP3 Audio Converter LE

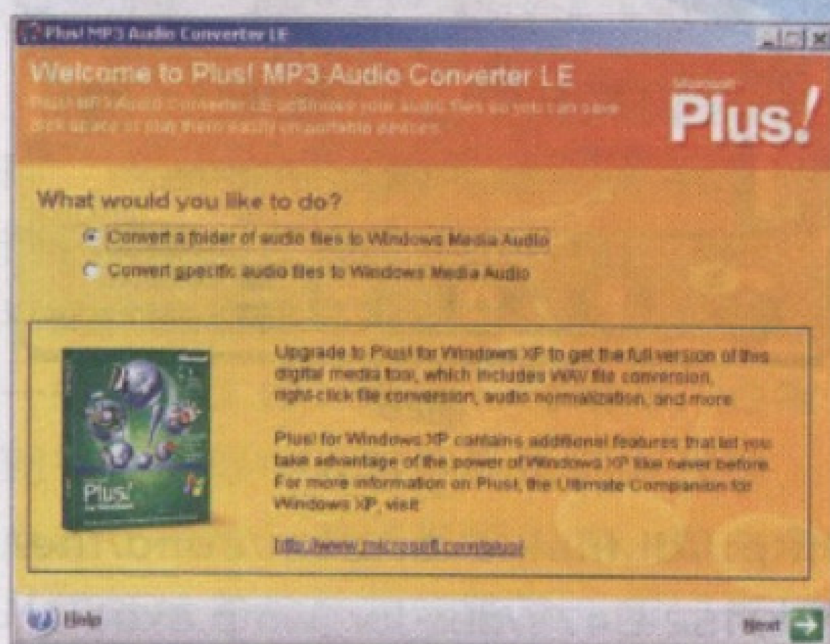


图32

这是一个将MP3文件转换为WMA文件的工具。作为"Plus! for Windows XP"的一个免费工具包含在Bonus Pack中（图32）。它以向导方式运行，选择好要进行转换的文件，设置好转换格式，直接"下一步"即可实现批量的WMA格式文件转换。

（5）Windows Media Player Playlist Import to Excel Wizard

这款工具需要Excel 2002及以上版本的支持（图33），它可将WMP9的播放列表导出为一个Excel的表格，并包含播放列表中所有的媒体信息（艺术家、歌曲名等），以便对播

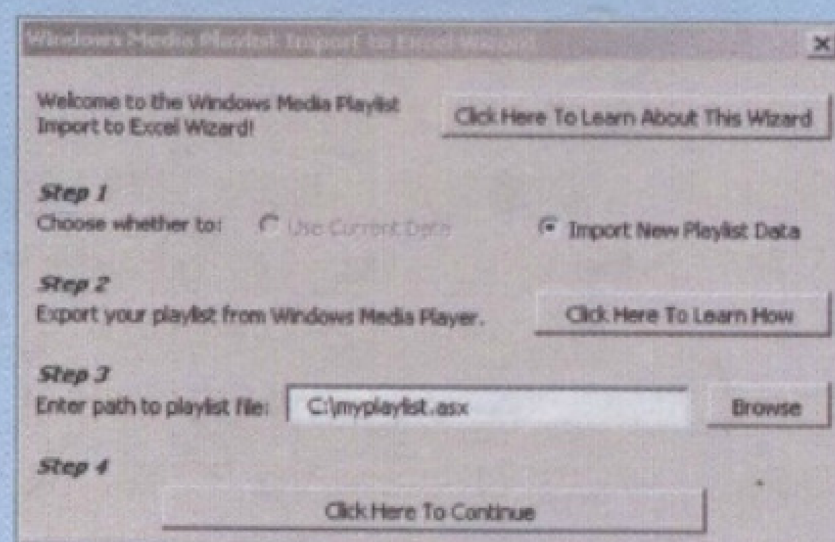


图33

放列表的信息进行检索。使用时，首先选中要导出的播放列表，再通过菜单栏"文件"→"播放列表另存为"保存为扩展名为asx的文件（保存为其他扩展名的播放列表Excel可能会报错），接下来在开始菜单中运行Windows Media Player Playlist Import to Excel Wizard，依照向导过程进行即可。

（6）5款精彩的可视化效果，其中之一的"Dungeon Siege"是以游戏《地牢围攻》作为主题的，有兴趣的朋友不妨试一试（图34）。



图34



第三部分 网络支持

WMP9为家庭影音娱乐提供了强大的网络支持。宽带用户（保证连接速度）可通过WMP9享受到方便快捷的Internet娱乐信息服务。

1.信息中心

通过信息中心从Internet获得音乐或DVD影片详尽的相关信息，省去了我们自己费时搜集的麻烦。要使用此项功能，首先得确保菜单栏"工具"→"选项"，"隐私"页里已勾选了"从Internet检索CD和DVD媒体信息"以及"通过从Internet检索..."。接下来，在播放WMA、MP3等格式的音乐文件时，选择菜单栏"查看"→"信息中心视图"，选择"始终显示"或"仅在详细的媒体信息可用的时候显示"，通过选择上部的相关条目（图35），即可在"正在播放"窗口中看到WMP9根据播放音乐本身的信息（标题，艺术家，唱片集等）自动在网络上搜索到



图35

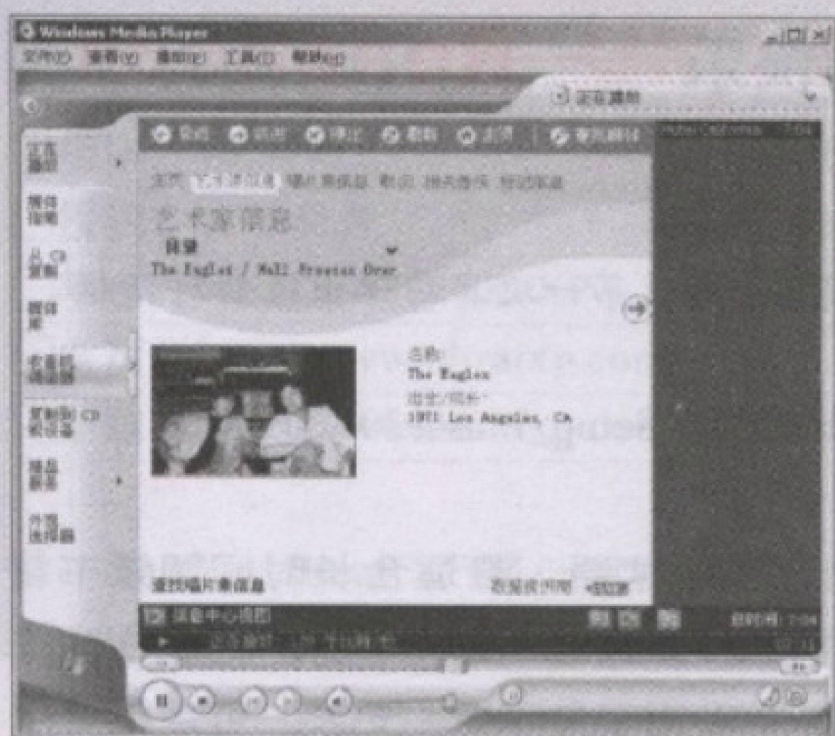


图36

的与所播放音乐相关的一系列资料，如艺术家的资料（图36），非常详尽！

使用中需要注意，要让WMP9自动搜索到歌曲的相关信息，**必须在歌曲文件中包含诸如“艺术家”、“歌曲名”、“唱片集名”等信息**，否则需要我们手动添加。添加方法上文已述，此处不再多言。

DVD方面，WMP9会根据DVD信息自动搜索所播放DVD的相关资料（影片名、段落信息等）。如果计算机无法自动识别DVD信息，只需在“正在播放”窗口右侧播放列表项目上单击鼠标右键，选择“查找DVD信息”（图37），在出现的搜索栏里填入DVD标题，

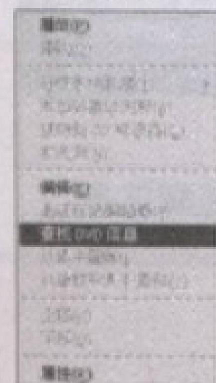


图37



图38

选择“下一步”，在搜索到正确的信息后（图38），选择“完成”就可看到各章节的标题已自动更新（图39）。CD信息的获取与DVD类似，在此不再赘述。

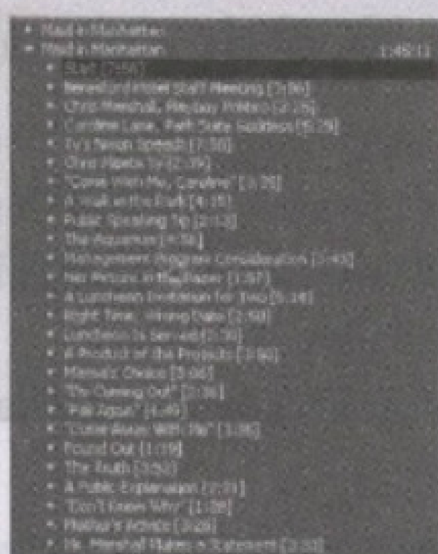


图39

“信息中心”背后的数据库很强大，可惜它对中文歌曲和影片的支持不尽如人意。很多中文歌曲和DVD影片无法通过“信息中心”搜索到相关资料，即使找到了，其信息也不如英文歌曲全面，不能不说这是中文用户的一大遗憾。

2.媒体指南

选择“功能任务栏”上的“媒体指南”可连接到WindowsMedia.com媒体站点，虽然其中某些内容（如电影、歌曲的下载）因为地区限制我们无法使用，但要想获得第一手的娱乐资讯（如娱乐圈最新动态、试听新碟及观看电影预告片等），“媒体指南”将是个不错的选择。默认情况下，我们将会在“媒体指南”中看到美国站点的娱乐资讯，想看中文的话，点击底部的国家和地区链接（图40），在打开的页面中找到“中国台湾省”一栏，选择“按一下以设定成预设值”，便可浏览WMP9提供的唯一中文娱乐资讯网页了（图41）。



图40

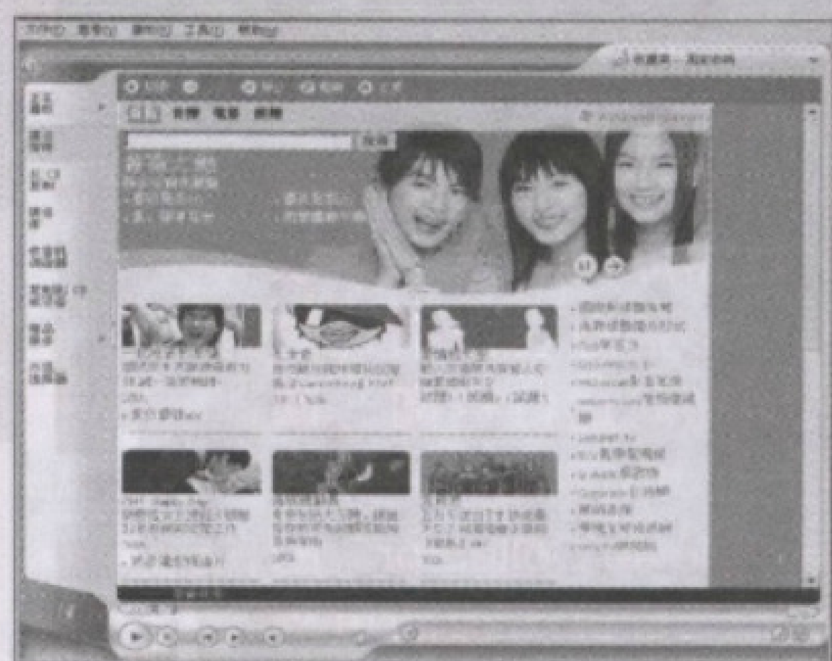


图41

3.Internet电台广播

想收听网络广播？没问题。通过WMP9的“收音机调谐器”可以找到大量的、各种类型的网络电台。选择“功能任务栏”上的“收音机调谐器”，打开电台收音主页面（图42）。页面左侧已经为我们准备好了一些“特色电台”，可直接通过点击“电台名称”→“播放”进行收听。在主页面右侧，我们可进行电台的搜索，WMP9已经给出了一些默认的关键字，可通过直接点击搜索出同类型的电台。当然也可通过点击“查找更多电台”进行自定义搜索。不建议使用中文关键字进行搜索，因为WMP没有提供对中文名电台的支持。欣慰的是我们可以找到为数极少的中文电台。通过点击“使用高级搜索”可以打开高级搜索页面，其方法不再赘述。



图42

结语

以上讲述了WMP9的方方面面，显然围绕着“播放”这一功能微软衍生出了更多的内容。“媒体播放器”是否等于“桌面媒体中心”？相信每个用户都会根据自己的需要和具体使用情况给出一个答案，但最重要的是，你需要某个功能，而这个功能WMP9已经提供了，你就能——熟练“出手”。

中国共享软件

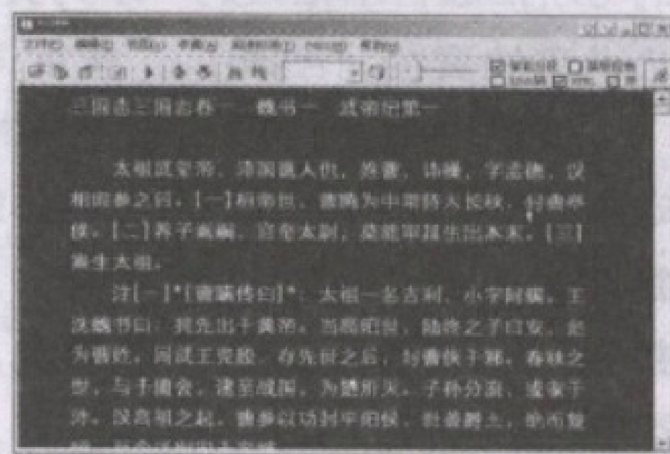
一次和几个爱好电影的朋友畅谈，发觉大家都很想要一个自己的电影数据库，将自己喜欢的电影信息存放在计算机中随时进行查阅。回去后CoCo找到了一款称为“Movie Collector”的软件，可以为你的电影收藏分类，支持国际电影数据库IMDB，可生成图形界面的统计图。这个作者还开发了针对爱好书籍、爱好漫画的用户的同类软件。而纵观国产共享软件领域，这种针对特殊用户群的软件却很少见，大家都在争先恐后地做系统设置、媒体播放、彩票等软件的同时，是不是应该腾出时间往这方面考虑一下呢？

■重庆　CoCo

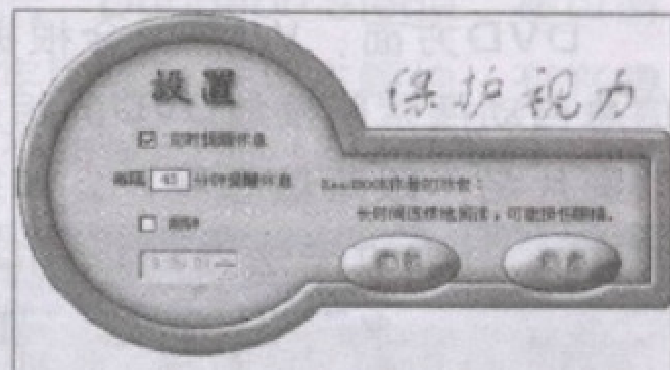
不必正襟危坐，享受电子阅读的快乐——ReadBook

□**版本**：v1.51增强版　　□**大小**：1568kB
□**授权**：共享软件　　□**作者**：余民
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　　□**未注册限制**：每天第一次启动弹出注册对话框
□**主页**：http://www.readbook.com.cn/
□**下载**：http://readbook.com.cn/homepage/download/RB_Setup_Plus%201.51.exe

说明：一款Windows系统下电子文本文件的阅读器，最适合长时间阅读书籍文件。和其他同类阅读软件不同，它考虑的是如何让用户使用尽量少的操作来进行阅读。因此，在界面上花的功夫最大。软件采用了DirectX技术，可定制整个界面的分辨率和色深，阅读文档时可平滑滚屏和调速。采用了“智能分段”技术，可将每行都是硬回车的文章去掉回车重新排列，并且不破坏原有的段落；可任意插入书签和书签描述；阅读时间超过一分半钟的文件将留下历史记录，以便下次阅读时快速调用。


底色、字体、分辨率和色深均可调节。

点评：CoCo一直很怀念那些没有电脑的冬天，躲进床上被窝里看书的日子。似乎有了电脑以后，一切的事情都是坐在冷冰冰的机器旁工作、聊天、游戏和看书。每次去新华书店都会想到“我可以从网上直接下这本书吧”，殊不知又要花掉多少个熬红眼睛和熬酸肩膀的夜晚。ReadBook针对在电脑上看书的不方便而设置，采用了最优化的屏幕显示效果，可以根据用户的需要调节屏幕的滚动速度。将ReadBook的字体调整为“最大”，按下“回车”打开自动滚屏，泡上一杯咖啡，远远地斜倚在椅子上，无需正襟危坐，真正来享受电子阅读的快乐。

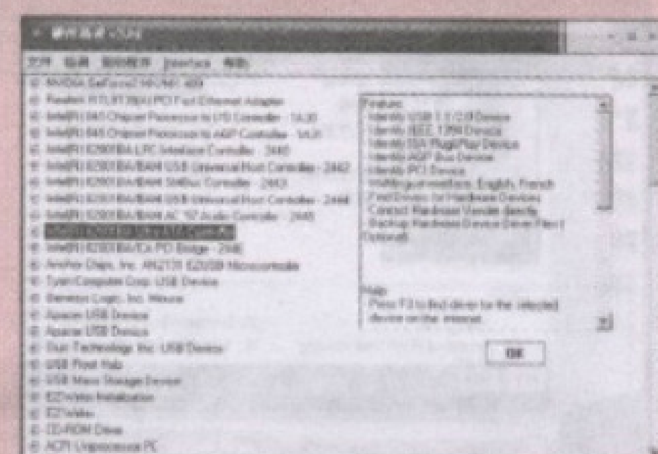


为长时间阅读设置定时提醒休息。

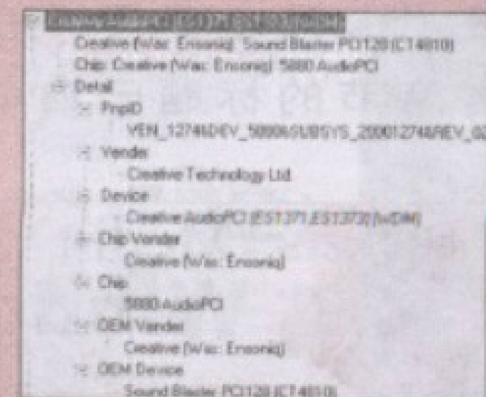
明明白白真真切切——硬件精灵

□**版本**：v3.01　　□**大小**：837kB
□**授权**：免费软件　　□**作者**：Huntersoft
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP
□**主页**：http://www.zhangduo.com/udi.html
□**下载**：http://www.zhangduo.com/UnknownDeviceIdentifier.exe

说明：硬件精灵（Unknown Device Identifier）是一款专业级的计算机硬件检测软件，可以辨识上万种USB 1.1/2.0设备、IEEE 1394设备、ISA总线的即插即用型设备，辨识大多数型号PCI和AGP总线的板卡（包括主板集成）设备。软件提供的检测方法独立于操作系统，因此可用于识别设备管理器中标有黄色问号的“未知设备”。硬件精灵的检测结果包括设备的制造商、设备类型、硬件版本、芯片制造商、芯片/芯片组型号、OEM厂商等信息。用户可以使用这些信息对硬件产品真伪、OEM信息进行追踪，是一款购机时的参考软件。硬件精灵还可在互联网上查找驱动，使没有驱动的硬件设备正常运转。

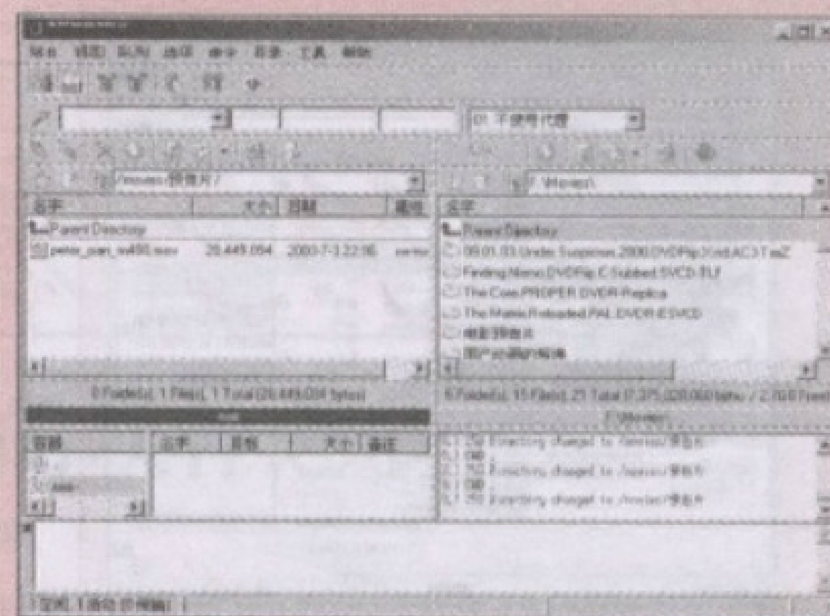

列表包括系统曾使用过的所有硬件的信息。

点评：公司来了个新MM，工作电脑不知何故无法找到正确的声卡驱动程序。请教号称“软件天才，硬件白痴”的CoCo，MM的请求自然当仁不让。一阵满头大汗以后暗自叫苦，这真是个奇怪的声卡，明明找到了主板的驱动程序却无法正确识别主板上的音频连接设备。拆机箱查看声卡型号？哼哼，用软件能解决的问题CoCo绝不求助于硬件，上网开始查找检测硬件的工具。想到曾经给读者推荐过一款驱动备份的软件，顺藤爬到作者的网站，没想到还真新出了一个硬件检测的软件，支持上万种硬件。下载回来直接运行，很快就查找到了声卡的型号和驱动程序的下载地址。几分钟的功夫，MM的机器就进入有声世界了。软件体积只有800kB，可以装入U盘随身携带，如此小巧实用，当然要推荐给各位读者朋友:)。

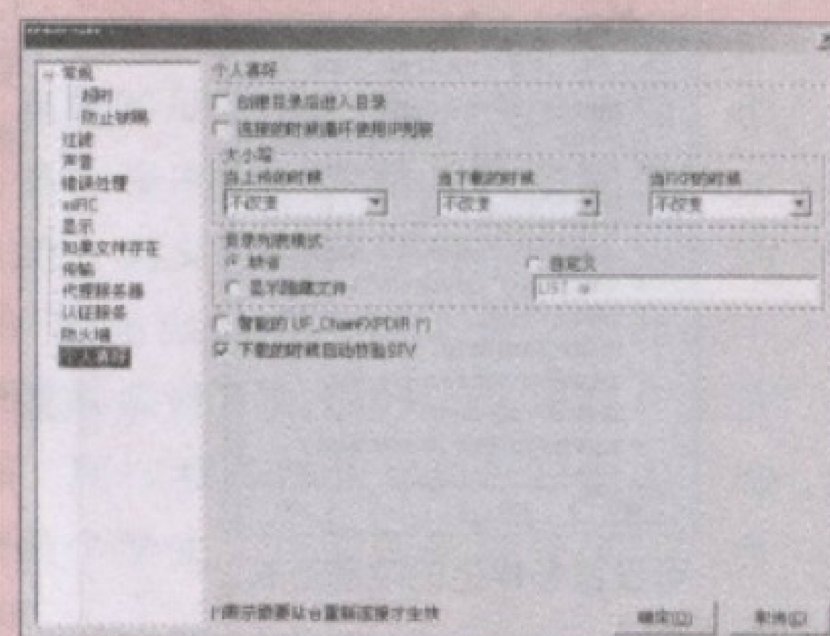

检测出的硬件信息很详细。

随心所欲FXP——UltraFXP

□版本：v0.9992 □大小：1554kB
□授权：共享软件 □作者：UltraFXP
□平台：Win9X/NT/2000/XP □未注册限制：15天试用期
□主页：http://www.ultrafxp.com/
□下载：http://www.ultrafxp.com/downloads/ultrafxp.exe


UltraFTP采取了FTP软件的通用界面。

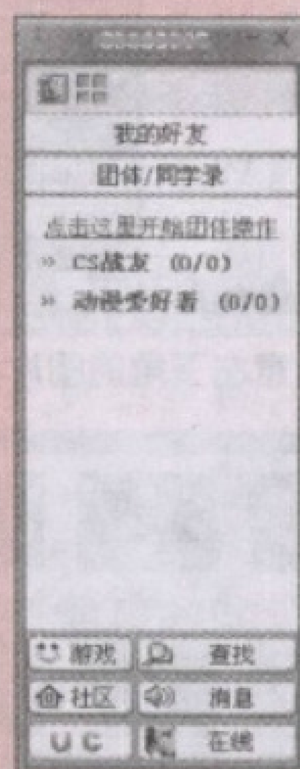
说明： UltraFXP是一款类似于FlashFXP的高性能FTP客户端软件，通过它你可以轻松地上传下载服务器上的文件，软件采用多线程技术，只需开启一个UltraFXP的客户端，就可在多个服务器窗口中进行快速切换。软件可在下载过程中对文件进行自动的CRC校验，无需打开文件即可随时知道下载的文件是否完整。UltraFXP还能把FTP站点的各种状态（连接/断开/上传/下载/是否支持FXP）自动报告到mIRC上，对于在mIRC上建立有自己独立频道的朋友来说，简直方便极了。


个人设置很体贴。

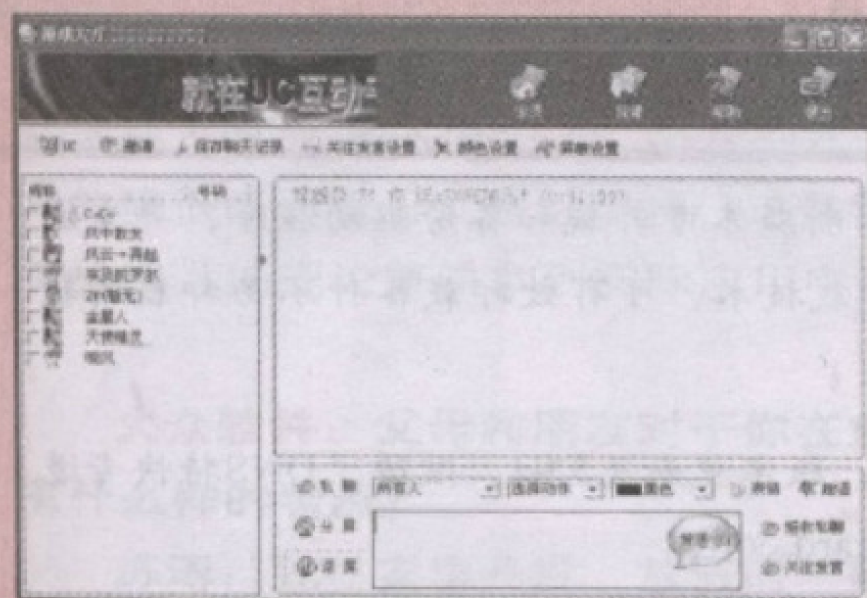
点评： 前缀名加上"Ultra"的软件是越来越多了，UltraEdit、UltraDev、UltraISO……本期介绍的这款称为UltraFXP。何谓FXP呢？它是指在两台服务器之间进行文件直接传输的一种协议，FTP则是本地和服务器之间的文件传送。FXP传送速度非常快，同时不需要占用本地带宽和资源，现在宽带上网玩服务器的读者越来越多，据CoCo了解，很多人都使用国外软件FlashFXP进行文件传输。UltraFXP几乎完成了FlashFXP的所有功能，同时还支持类似Pascal的脚本编辑功能，可将一系列复杂的操作变成一个可执行的脚本！喜欢自己DIY软件的用户怎么可以错过呢？

不仅仅是聊天——朗玛UC

□版本：v3.0 Build 820 □大小：3925kB
□授权：免费软件 □作者：朗玛信息
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://www.51uc.com/
□下载：http://202.98.197.139/uc/down/software/uc/UCSetup_3_00_820.exe

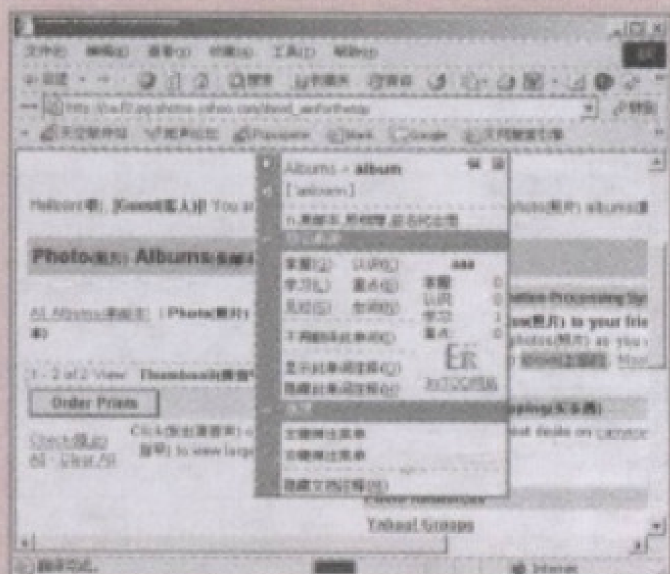

免费的团体功能。

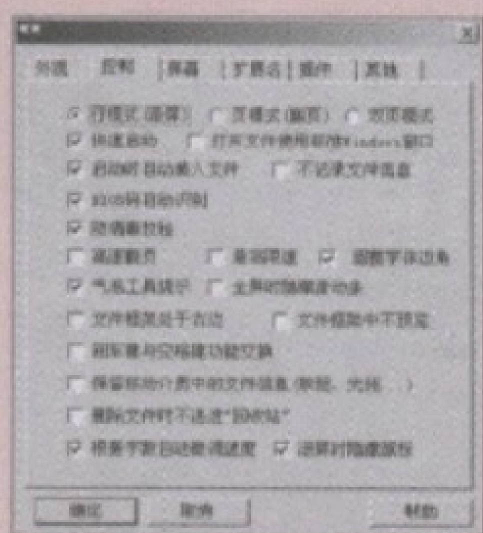
说明： 朗玛UC和QQ、MSN一样，是一款提供网友进行交流的即时通信软件，和其他同类软件不同，UC自发布之日起就被定位成集网络通信、在线游戏、团体/同学录三位一体的即时通信与娱乐平台。UC提供了有声有色、图文并茂的场景聊天模式，不仅局限于单纯的白底黑字式的聊天，让网友之间的交流更加人性化。同时UC在国产聊天软件中率先捆绑有完整的娱乐大厅，可直接在软件中和在线网友进行各种棋类和牌类游戏而无需复杂的注册和登录过程。"UC团体/同学录"功能适用于有着共同兴趣爱好的群体用户，如班级成员、游戏战队等。在其中融合了传统同学录网站的常用功能，集查询、创建班级（团体）、同学录（团体）成员上/下线通告与在线即时聊天等功能于一体，比起网站更占了不少优势。


朗玛UC的游戏大厅

点评： QQ开始采取手机申请号码的方式，一些高级功能也只开放给收费用户使用了。如果现阶段想要在QQ的市场中夺取一部分用户，也许免费和强悍的功能是吸引大家的两个亮点。朗玛UC正是这样一款软件，它在群体聊天功能方面下了不少功夫，可以很方便地在10分钟之内把全班同学都聚齐，或者组建自己的游戏战队一同征战沙场，而这一切在QQ中只有收费用户才能做到。软件采用了开放式设计，使第三方人士可在此平台上开发新的应用插件，将软件的应用范围无限扩展，形成一个完整的网上即时通信娱乐平台，满足人们日常工作和生活的需要，给大家带来边说、边看、边玩的网络生活全新感觉。

逛网站，学英文——EasyRead英文通


用EasyRead在IE中学习英语。


可设置多样化的控制方式。

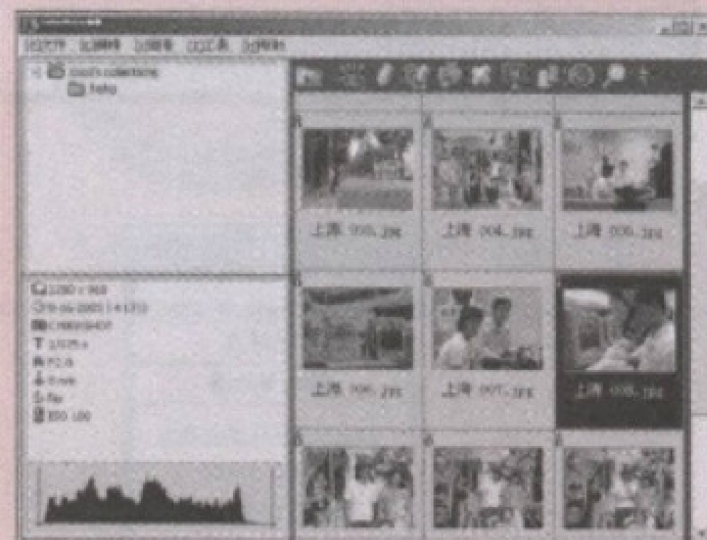
□**版本**：v2.0　□**大小**：2751kB
□**授权**：共享软件　□**作者**：黄雪松
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**未注册限制**：翻译文章延时5秒
□**主页**：http://www.imtoosoft.com/cn/
□**下载**：http://www.imtoosoft.com/cgi-bin/download1.cgi?id=er2chs_enu-chs

说明：EasyRead英文通是一款内嵌在浏览器中的英文生词注释软件。通过智能化设置，使用它进行英文网站浏览时，可以分析文章的难度等级，将网页全文中你不熟悉的单词标注出来，实时显示单词的解释和发音。通过增强功能，你可以将该单词添加到自己的词库中，分成生词、重点、学习和掌握等不同级别，在任何时候都可以查看自己的学习情况。EasyRead不用像一些翻译软件那样，需要使用鼠标选点单词，因此可以很方便地直接阅读原汁原味的外文，结合阅读提高词汇量并真正掌握词汇用法。

点评：虽然英语过了四级，但是要CoCo一口气读完一篇英文文档却比跑1000米还要痛苦。使用“金山词霸”？那种需要一个一个将鼠标移动到相应位置才会出现的操作，很容易影响阅读的连贯性，也不利于生词的学习。EasyRead在这方面就显得聪明一些，它将生词直接标注在页面上，不影响整个页面布局，加上和时间关联记录功能，你的任何学习操作都会被记录下来。注意，软件默认没有安装任何词库，建议用户在安装时选择“完全安装”模式，否则可以去相关网站下载最新的相关词库文件。

数码相机好伙伴——Turbo Photo

□**版本**：v2.9　□**大小**：3645kB
□**授权**：共享软件　□**作者**：金浩
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**未注册限制**：31天试用期
□**主页**：http://www.stepok.com
□**下载**：http://www.stepok.com/chs/dl/TP29SetupCHS.exe


注意左下角的图片详细信息。


用Turbo photo对照片进行优化。

说明：一款面向数码相机普通和准专业用户设计的一套集图片管理、浏览、处理、输出为一体的软件。所有功能都是针对数码相机用户所开发，你可以对数码相片进行自动调整、美容、插值和打印、去除瑕点等优化操作。软件采用的图像插值技术可让你的130万像素相机输出A4大幅画面，综合去噪技术可有效去除感光噪点和色彩斑点。首创了面向问题的“照片门诊部”，提出自己数码相片的问题，软件向导即可帮助你调整到最佳的曝光与色彩。

点评：流行过了MP3随身听后，数码相机又成为追逐新潮的玩友们的目标，CoCo也在琢磨着存上几个月的稿费来整上一台。但很多数码相机的用户并不是专业的摄影玩家，在调焦距曝光等方面没有太多经验，拍摄出来的数码相片的色彩效果经常不是很理想，而使用专业的Photoshop来进行处理又稍嫌麻烦。Turbo Photo针对数码相机在拍摄过程中可能产生的各种问题，提供了不同的解决方法，也许能成为你的最佳数码相机伴侣。

软件更新快报

我们的软件作者辛苦了一个春天和夏天，在这秋风飒爽的季节，看看他们收获了怎样丰厚的果实吧。

完美卸载XP：非常好的安装卸载工具，版本升级至8.61，新版本可卸载和备份驱动程序，并生成自安装EXE文件，增加了网络插件安装监控，新的内存文件卸载技术，可有效卸载各种不易卸载的软件。下载：http://wjfso.xiloo.com/。

音乐贺卡厂：每次过节都要想到使用的电子贺卡制作软件，版本更新至5.91，改进了DNS特快专递程序，使其能通过代理服务器发送。下载：http://www.music-card.com/。

Net Transport：方便的网上流媒体影音下载软件，版本更新至1.42，增加“codepage”选项，更好地支持了多语言。增强了“复制/粘贴URL”功能，新增使用键盘操作“收藏夹”，基本没有键盘死角。下载：http://lycos26486.178.lycos.com.cn/chs/default.htm。

苏涛，今年高二，共享软件AceCat（磁盘/光盘结构索引软件，请参见本刊今年第18期“中国共享软件”）的作者，在繁重的课业之余，当同龄人都在看漫画、打网络游戏的同时，苏涛却全心投入到新知识的学习和软件的开发当中。同龄人在游戏中获得等级的提升，他的软件却得到了国外用户的注册。



注册费，零花钱

——一个中学生的软件之梦



大众软件：高二学习比较紧张吧？

苏涛：是的，因为要升高三，学校学习任务还是比较繁重，高考的压力很大，而且就今年高考形势来看，以后几年的高考都不会太简单。所以平常的时间主要还是用来学习功课，只是在放假和周末抓住所有的时间写程序，我想高中毕业上大学以后，我会在程序设计上投入更多精力。

大众软件：编程的基础是从什么时候建立起来的呢？

苏涛：小学四年级就接触了计算机，起初是机房的Apple，由于机器上只有BASIC（BASIC卡），所以每次兴趣活动就乖乖地做老师留的一些用计算机解决的数学问题，渐渐对编程产生了兴趣。年级升高了后用上了386，先是学习GW-BASIC，后来接触了QB，也见识了一些高手的作品。六年级毕业以后，家里买了一台计算机，我正式的第一个程序就是在这上面诞生的，程序执行成功的激动心情难以言表。在初二时自学了C++，因为高中计算机竞赛均为Pascal，所以又自学了Pascal，并深深喜爱上了Delphi，现在编程一般使用Delphi，也参加过不少计算机竞赛，一二等奖都有拿过。

大众软件：学生最重要的还是学业，在开发中也遇到了不少需要学习的知识吧。

苏涛：是的，作为学生来说，最大的长处就在于能很快接受各种新知识。记忆比较深刻的恐怕要算数据结构的问题了，当时琢磨了好几天，权衡了各种可以实现的方法。开始使用的是顺序表，可是效率奇低。后来想到计算机竞赛课上讲过如何将多叉树转换成二叉树，转换后能极大提高搜索效率，简化代码复杂程度，我突然想这对于AceCat太有用了。后来的效果证明，这样做效率的确很高而且可扩展性很强，这是我第一次真正将计算机课上的理论算法拿到实际应用中来。

大众软件：父母和朋友对于你在业余时间编写程序有什么样的看法？

苏涛：我在家里开发，放假时一般是上午起床就坐在电脑前，有时遇到难题也会熬到夜里一两点钟。我的父母也比较开明，给了我很大的支持，但有时也会因为开机时间过长而发生争执，毕竟学业是最重要的。另外，Desktop Wizard Pro的作者Fang Yuan给了我很大的支持，我们交流了很多经验，并帮助对方进行了测试。我的机器是4年前父母为我买的赛扬400，虽然现在来看速度很慢，但比起同龄朋友我还是觉得很幸福。也许我还不算是一个合格的程序员，只是在看了周奕的文章后（软件作者，他的一篇文章在程序员中具有很大的影响——CoCo注），觉得自己有一技之长，为什么不给家里尽一份力呢？我家条件不是很好，父母每月工资加起来也就1000出头，所以我非常想尽自己一份力，给家里挣点钱。但我还是个学生，主要任务还是学习，考取理想大学。

大众软件：开发过程中有没有遇到一些程序方面的结构疑难导致核心代码要重新设计的问题？

苏涛：记得开发初期，由于时间比较紧，所以有些急躁。当时的代码的确可以完成预定的功能，但效率较低，而且对1.5版的功能扩展影响非常大。后来在开发1.5版时，扔掉了原来的代码，架构上也有了很大变化。虽然一些小软件是个人制作，但系统设计仍然很重要。AceCat有很多早期代码都是因为与其他模块不能很好地协同工作而被重新设计。切忌急躁！

大众软件：听说软件有国外的注册用户？

苏涛：是的，软件的1.5版开发期间有一个国外用户注册。其实我不期望一个月收入能到多高，够我零花就行。索引类软件不是很多，但是很多人在生活中都感到了这样的不便。AceCat定价25美元，比功能一般的索引类软件的价格贵一些，又比一些功能强大的（如Where is it，40美元）便宜，主要还是根据功能定的价格。

大众软件：下一版本的主力开发又要移到寒假了吧。

苏涛：也许，继续努力吧。AceCat 1.5中有很多新功能，比如支持插件、能生成自动注释和缩略图、预览文件和扩展搜索选项等。其中扩展搜索选项允许用户按名称、作者和版本等信息搜索应用程序。用户自定义的注释与插件生成的注释是分开的，意味着用户添加自己的注释并不会影响扩展搜索功能。另一重大改进就是极快的搜索速度，可以每秒检查并显示5000个记录。下一步的改进是压缩文档的支持，另外，计划索引也是要添加的功能之一……计划很多，不过也得看用户的反映情况了。

业界动态 TRENDS

ACDSee 6.0隆重登场



自从ACD Systems公司1997年1月发布了ACDSee第一个版本v1.0以来，经过6年多的苦心经营，ACDSee已经成为业界首屈一指的专业图像浏览工具。版本从1.0、2.0、2.43（2系列的最后一个版本）、3.0、4.0、5.0到目前即将发布的6.0，其间进行了10余次版本更新，功能也愈加强大，ACDSee已不再是一款功能单一的看图软件。继ACDSee 5.0发布一年之后，ACD Systems公司再接再厉，推出了全新的6.0版本，新版本带来了如下一些新的特性和改进：

1.增加了将图片刻录为CD/DVD功能，这一引人注目的新增功能无疑增强了软件的实用性；

2.可创建独立运行的HTML幻灯片，在任何一台电脑上都能方便地观看或进行共享、刻录等；

3.可通过整合多张图片创建漂亮的屏幕保护，保存生活中值得珍藏的精彩瞬间；

4.简易的图像剪裁功能和增强的打印选项，可轻松设定图像为标准尺寸、进行打印；

5.使用全新的“Easy Select”特性，可在一个窗口中浏览多重文件夹的全部可浏览内容；

6.“Image Basket”能让你从多个文件中对图片进行精选，完美地制作日历、贺卡等；

7.无须其他专用编辑工具，在浏览时即可对图像进行编辑；

8.新的“放大镜”查看方式，可让你对图像的特定区域（与之前的手选放大区域有所不同）进行放大。

我们将在下期杂志的“新品初评”栏目做全面介绍，敬请关注。

Adobe发布Atmosphere Player for Adobe Reader



在IE中浏览Atmosphere场景，声音随方位不同而变化。

Atmosphere是Adobe开发的一款三维交互场景创作工具，利用它可将多媒体信息整合入一个3D场景中，浏览者可操纵人物在此场景中自由行走、变换视角，以产生身临其境的感觉。Atmosphere制作出的场景可在IE中使用Atmosphere Player插件进行浏览。现在Adobe在PDF文档中增加了这一特性，因此同时也为其Reader开发了Atmosphere Player插件，以后用户就能在PDF文档中欣赏到动态的3D场景。新的插件可在http://www.adobe.com/products/atmosphere找到下载链接。

微软欲使Windows Media 9 Series技术标准化



目前微软向电影电视工程师协会（SMPTE）提交审核其视频压缩的基本程序代码。对微软来说，这项举动可说是第一次打破其向来坚持保有专利性技术的原则，而微软主要目的是希望能以旗下技术承接MPEG2的业界标准地位。MPEG2是目前卫星、有线电视、影片编辑系统与DVD等各种媒体的压缩标准。如果SMPTE通过以微软的Media 9 Series 为标准，那么其技术就可成为机顶盒（set-top boxes）、专业影片编辑设备、卫星传播及消费电子产品的真正标准。

目前为止，广播和娱乐业中普遍的想法是以MPEG4来接替MPEG2标准，然而最大的障碍在于目前还没有找到明确的商业模式。由于该标准有各种不同的构建方式及衍生的应用，因而让许多组织不知如何找到最具经济效益的方式。不必讳言，MPEG4在对外授权费上将受到阻碍，许多人认为，很可能因为有更便宜的替代方案而让它出局。

蒙版与通道，PS高手过招 Photoshop 7中级教程连载（五）

■北京 潇湘工作室

这一期让我们向高手级别冲击——挑战Photoshop中最具迷幻色彩的两大奇招：**蒙版与通道**。本章将通过一个名为“海滩旖旎”的实例，重点讲解图层蒙版的创建与编辑，通道的创建、复制和更名，运用“应用图像”和“计算”命令合成通道效果，通道和选区的转换及三维凸起字效果的制作等内容。由于此章涉及的知识较难，需要用心理解每一步操作的含义。

1.选择菜单“文件”→“打开”，打开两张图像文件nature.jpg和nature2.jpg（图1，图2）。



图1



图2

2.在nature2.jpg文件中，依次按快捷健“Ctrl+A”和“Ctrl+C”进行全选和复制操作，回到nature.jpg中，按快捷健“Ctrl+V”进行粘贴。

3.选择菜单“图层”→“添加图层蒙版”→“显示全部”，或单击图层面板中的图标为图层1加入蒙版。选择菜单“窗口”→“图层”和“窗口”→“通道”，打开图层面板和通道面板观察新建的蒙版和通道（图3，图4）。

> **图层蒙版**
>
> 为图层加入蒙版后，蒙版表示为一个白色矩形，显示在图层名的左边，其中没有任何内容。加入蒙版后，图层面板中当前编辑图层的笔刷图标消失了，取代它的是蒙版图标。此图标说明当前做的所有编辑工作都只影响蒙版，而不影响目标图层。要关闭蒙版编辑功能，可单击图层名或图层缩览图（带有缩小图像的小矩形），之后笔刷图标又会显示，这表示所做的所有编辑工作将只影响目标图层。要再打开蒙版编辑功能，可单击图层蒙版缩览图标，即图像缩览图右边的矩形（在图层名的左边）。
>
> 在图层的缩览图和蒙版缩览图之间有一个链状图标，表示图层与其蒙版是相链接的，图层和其蒙版会一起移动。如要解除链接，只需单击链状图标，此时再次单击图层缩览图与图层蒙版缩览图之间的空间，链状图标就会出现，图层及其蒙版会重新链接。

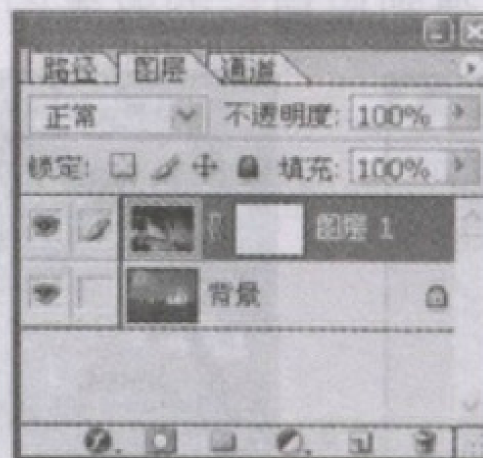


图3

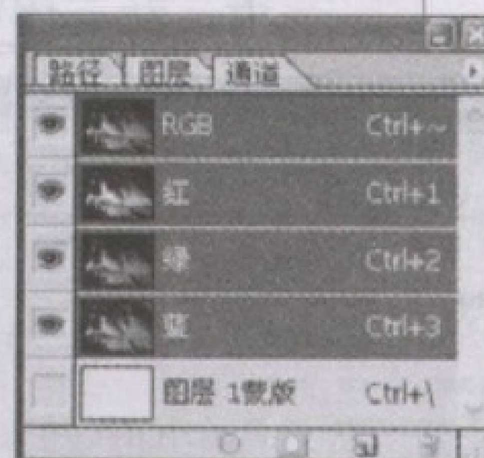


图4

4.在图层面板中设置图层1的透明度为60%，双击“背景”图层的名称，改变为图层0，移动其到合适位置（图5，图6）。

5.在图层面板中单击图层1图标，恢复不透明度为100%。单击图层1蒙版图标，进入图层蒙版编辑状态。在工具箱中选择画笔工具，在选项面板中进行参数选择，设置笔刷大小为45，不透明度为100%，流程为60%。设置前景色为黑色，背景色为白色，在页面内拖动，带蒙版层的内容会被遮盖（透明化），下一层的内容就会显示出来（图7，图8）。可在画笔的选项面板中调整画笔笔刷的大小、进行细部或大范围的描绘。如果在操作过


图5

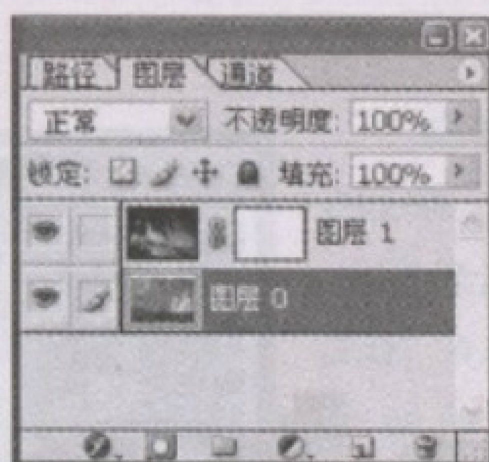

图6


图7


图8

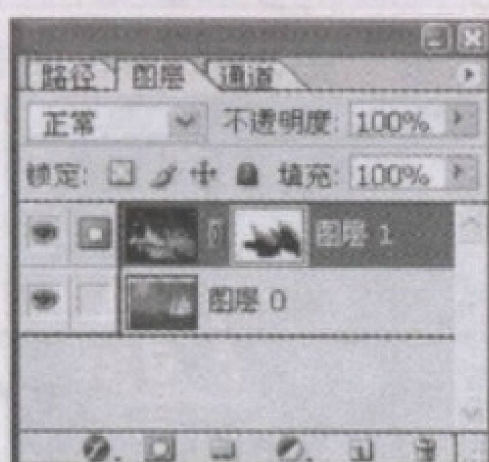
程中将一些需要显示的区域遮盖了，可将前景色设定为白色，在蒙版状态的页面上拖动画笔，遮盖的区域就会恢复。

编辑蒙版

蒙版的概念需要经过一些简单的思考才能理解，它相当于为某个图层（以下称目标图层）添加的一个“指示命令”层，指示该图层的每个像素应当以怎样的透明度显示。蒙版的“指示命令”通过使用黑、白或灰色调着色来实现。

在蒙版编辑状态下，如用黑色着色，会将目标图层中的某些区域设为完全透明（即黑色“指示”完全透明），如用灰色着色，就会使目标图层的着色部分以一定的透明度显示，用较亮的灰度着色会使着色部分透明度降低，较暗灰度则使得着色部分更透明。如果用白色抹去刚才的黑色或灰色着色，就会完全显现出目标图层中的某些区域（即白色“指示”完全不透明）。要看到蒙版的“真实状态”，可按下Alt键并单击图层蒙版缩览图，再次执行单击将回到原来状态。


图9


图10

6.在画笔选项面板中设置不透明度为50%，用画笔对两个图层中一些主体重合的部分进行描绘，得到透明的效果（图9、图10）。

7.选择菜单“文件”→“保存为”，保存文件为channel.psd，注意只有保存为.psd文件才能保存图层和通道信息。

8.选择菜单“图层”→“移去图层蒙版”→“应用”，图层蒙版将会消失，并将上述制作的效果作用于图层1。

通道

通道是Photoshop中最晦涩难懂的一个概念。简单来讲，通道可看作是某个图层某一些具有共同属性的像素的集合及集合的信息，当然这个集合也可以由你来任意定义。例如大家极为熟悉的透明GIF图像，实际上就包含了一个通道，用以告诉应用程序（例如浏览器）哪些部分需要透明、而哪些部分需要显示出来。又例如你从图像中勾画出了一些极不规则的选择区域，保存后这些选择即将消失，这时就可利用通道，将选择储存成为一个个独立的通道层，当需要时，就可以方便地从通道将其调入。许多标准图像格式如TIF、TGA等均包含有通道信息，这样就极大方便了不同应用程序间的信息共享。另外，通道的另一主要功能是用于同图像层进行计算合成，从而生成许多不可思议的特效，这可从本实例中看出。总之通道这一概念相当复杂，需在实际操作中去仔细体会。

9.选中图层0，点击菜单“图像”→“应用图像”，弹出“应用图像”对话框，“源”选择channel.pad，“图层”选择图层1，启用“反相”复选框，“混合”模式选择“叠加”（图11）。单击“好”按钮，得到应用后的效果图（图12）。

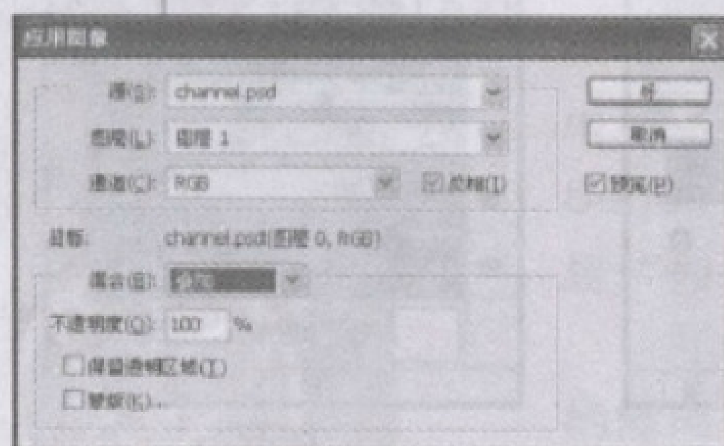

图11


图12

10.在通道面板中单击新建通道图标，创建一个新通道Alpha 1。

11.选择菜单“图像”→“调整”→“反相”，将Alpha 1进行反相，得到一个白色的页面。

12.选择菜单“滤镜”→“纹理”→“马赛克拼贴”，弹出“马赛克拼贴”对话框。设置“拼贴大小”为30，“缝隙宽度”为3，“加亮缝隙”

"应用图像"命令

"应用图像"命令基于像素对像素的方式来处理通道，可将一个通道中的像素值与另一个通道中相应的像素值进行相加、相减等操作，当前选定的通道会作为待混合的通道之一。在"应用图像"对话框主要需要选择另一个待混合通道及混合模式，下面分别进行介绍：

(1) 在"源"弹出菜单中可选择一个文档文件作为另一个混合通道的来源，在"源"弹出菜单中，只显示与屏幕上活动文档的长和宽（以像素为单位）相等的文档。

(2) "图层"和"通道"弹出菜单允许从源文档中挑选图层和通道。如果在"图层"中选择源文档的一个图层（除背景外），"透明"选项就会显示在"通道"弹出菜单中，如果使用该选项，就会在混合中使用通道的蒙版。在蒙版中，透明图层区域是黑色的，着色区域是白色的。如果源图像有几个图层，"图层"弹出菜单将允许选择"合并图层"，选择该项后，"应用图像"命令就对源图像的所有图层进行计算。

(3) 选中"反相"复选框可以反相源像素的像素值，黑色像素变成白色，白色像素变成黑色，彩色像素值变成其互补色的值。

(4) "混合"弹出菜单允许选择各种混合效果。每个选项在混合源像素和目标像素时，将利用不同的像素计算方式产生不同效果。

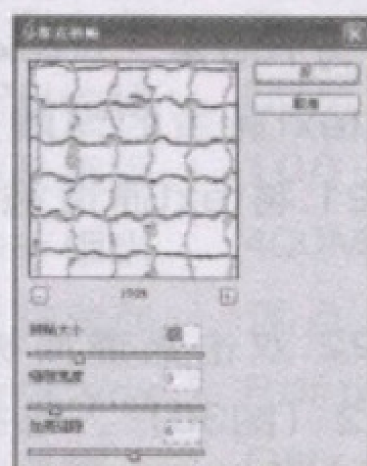
(5) 在"不透明度"框中键入混合通道时要使用"不透明度"百分数。较低的不透明度会使源通道更趋于半透明，较高的不透明度会使源通道中的像素更趋于不透明。

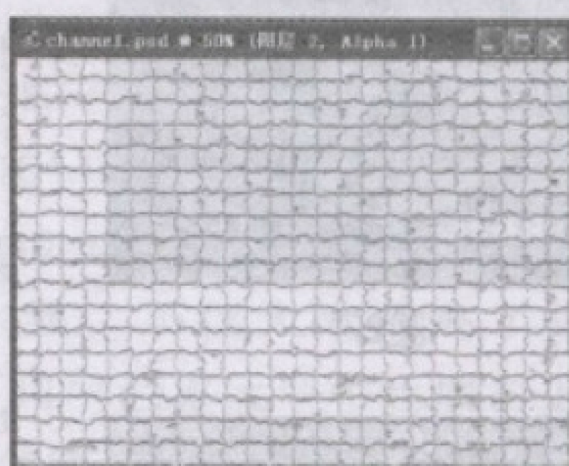
(6) "保留透明区域"复选框仅当目标图层不是背景图层时才可访问。当选择了该选项时，目标图像的透明区域不会受"应用图像"命令影响。

(7) "蒙版"复选框允许在图像中指定用作蒙版的通道。蒙版中的深色区域会隐藏源图像的相应区域，允许透过较多的目标像素，浅色区域只允许透过较少的目标像素。

为6（图13）。单击"好"按钮，得到Alpha 1通道效果（图14，图15）。

13.在通道面板中单击新建按钮，建立新通道Alpha 2，选择"滤镜"→"杂色"→"添加杂色"命令，弹出"添加杂色"对话框，将数量的数值设置为400%（图16）。单击"好"按钮，得到Alpha 2的效果图（图17）。


图13


图14

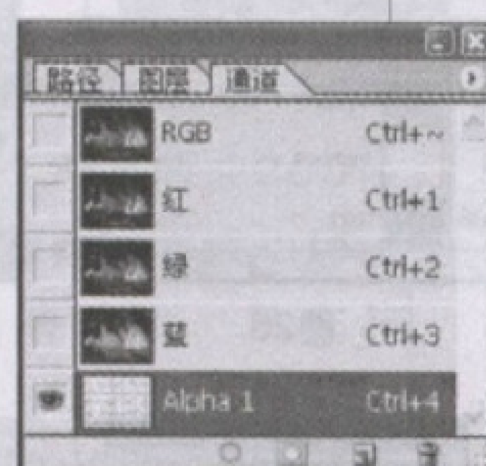


图15


图16

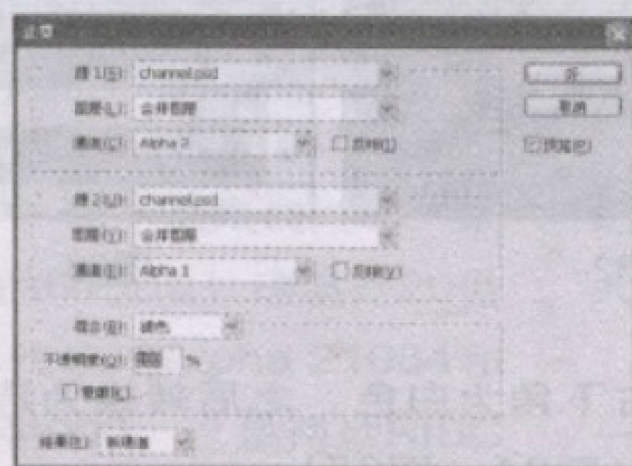

图17

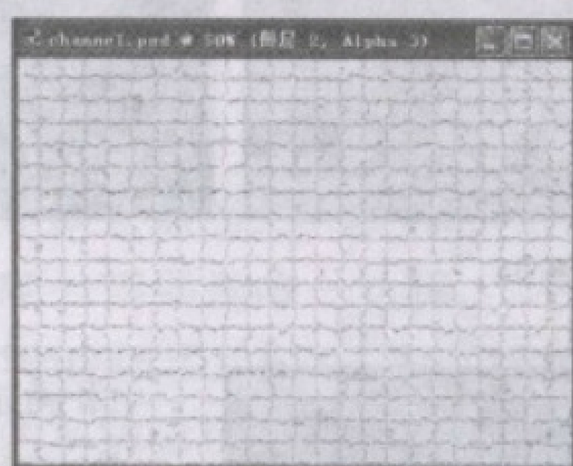
"计算"命令

"图像"菜单中的"计算"命令提供了许多与"应用图像"命令相同的功能。两者都允许通过选择混合选项和改变不透明度来在通道之间产生混合效果，两个对话框都要求所使用的所有图像有相同的长和宽（以像素为单位）。

"计算"和"应用图像"的主要区别在于："计算"命令的效果只能显示于Alpha通道或Alpha通道的选区中，而不是图像的复合通道中。"计算"也可以在一个新通道中创建效果，其结果可以是图层蒙版，它允许隐藏或显示不同图层的各个部分。

14.选择菜单"图像"→"计算"命令，弹出"计算"对话框。"源1"和"源2"都选择channel.psd，"图层"都选择"合并图层"，将源1中的"通道"选择为Alpha 2通道，将源2中的"通道"选择为Alpha 1通道。在"混合"模式中选择"滤色"模式，将"结果"保存在"新通道"（图18）。单击"好"按钮，得到新的Alpha 3效果图（图19，图20）。


图18


图19

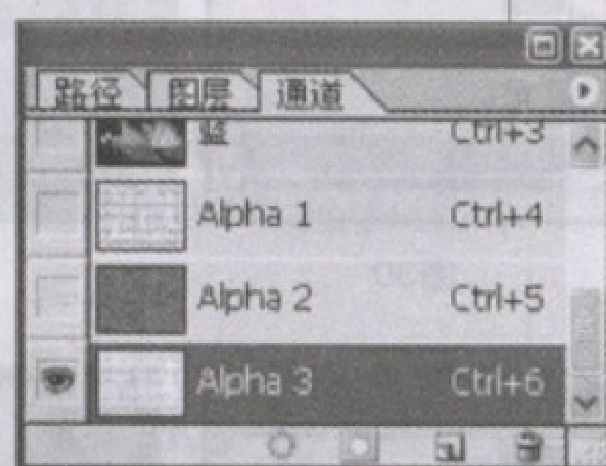


图20

15.选择菜单"选择"→"全选"，将Alpha 3通道全部选中并点击菜单"编辑"→"拷贝"。

16.在图层面板中单击图层1图标，选择菜单"编辑"→"粘贴"进行粘贴，粘贴的部分将会变成一个新

图层，即图层2。在图层面板中将图层2的“不透明度”设定为20%，混合模式设为“点光”（图21）。设定完成后图像产生虚化的马赛克效果（图22）。

17.在工具箱中选择文字工具 T，在选项面板中设置文字填充色为白色，字号为60，字体为Futura XBlk BT（如无此字体可选其他合意的字体），在页面内输入文字“SEASHORE”，在图层面板内出现了一个新的文字图层（图23，图24）。

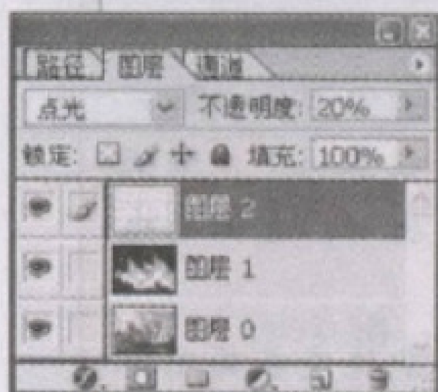
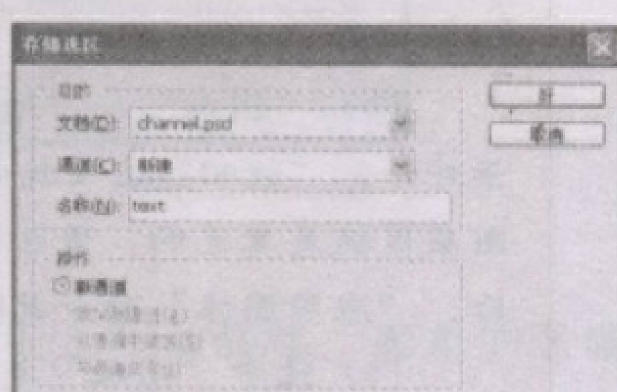

图21


图22



图23


图24


图25

18.按下Ctrl键单击文字图层，选中文字选区。删除文字图层，留下选区部分。（此两步也可用文字蒙板工具直接实现。）

19.点击菜单“选择”→“存储选区”命令，弹出“存储选区”对话框（图25）。确保“文件”弹出菜单设置为打开文件的名称，“通道”弹出菜单设置为“新建”，“名称”设置为text。此时“通道”面板内会出现一个新的通道text（图26），点击后发现通道内容为文字，以白色填充（图27）。

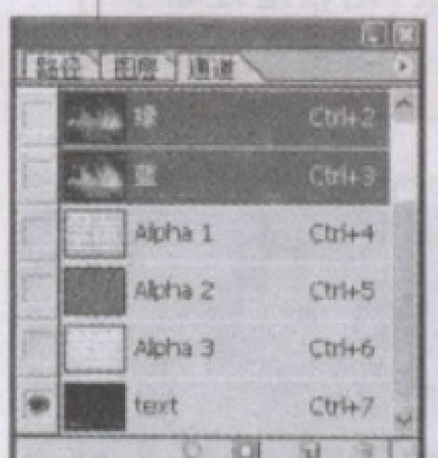


图26

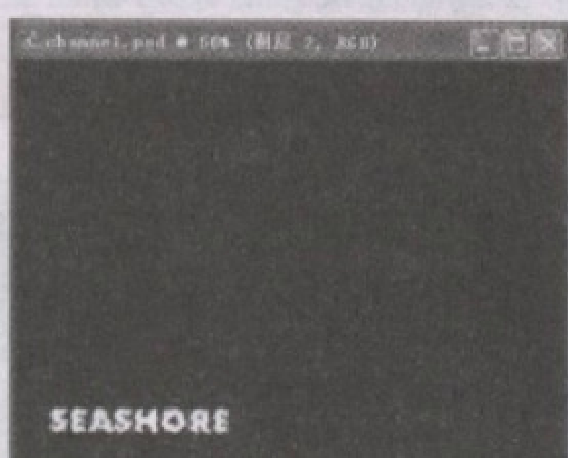


图27

20.在text通道中，按“Ctrl+D”取消对文字的选择。选择菜单“滤镜”→“风格化”→“浮雕效果”，弹出“浮雕效果”对话框（图28）。设置“角度”为135，“高度”键入为3，“数量”为100%，对text通道进行浮雕效果设定。单击“好”按钮，得到text通道的浮雕效果图（图29）。

21.将text通道拖动到新建通道图标中，复制得到新通道text副本。

22.双击通道面板中复制的通道text副本的名称，重新命名为text 2（图30）。选择菜单“图像”→“调整”→“反相”，反相通道内的浅色和深色区域，在text 2通道中得到凸起的浮雕效果（图31）。

23.在text 2通道的编辑状态下选择菜单“图像”→“调整”→“阈值”，在弹出的“阈值”对话框中将“阈值色阶”滑块设置为150。此时得到的字体通道左上角为白色，后面转换为选区后将会加入浅色作为明亮区域（图32，图33）。

24.选中text通道同上设置“阈值色阶”为150，此时得到的字体通道右下角为白色，之后转换为选区后将会加入暗调颜色作为投影区域（图34，图35）。



图28

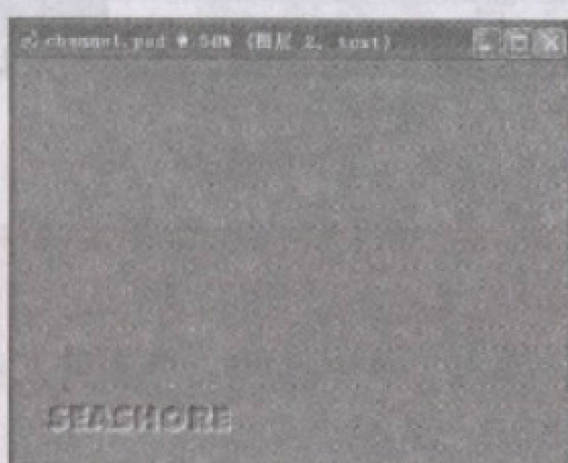


图29

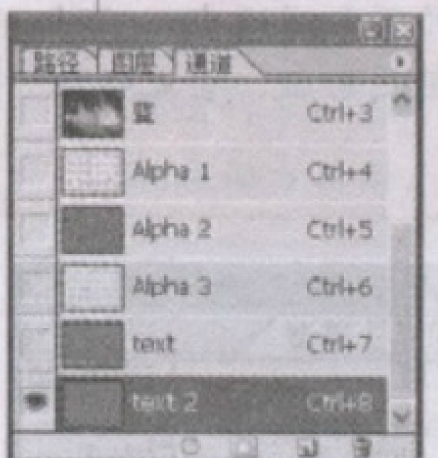


图30

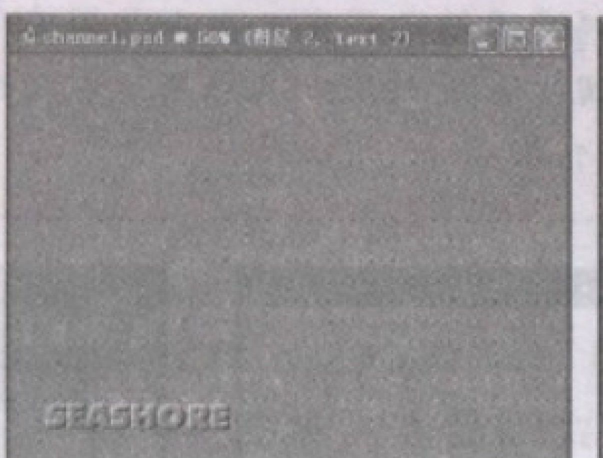


图31

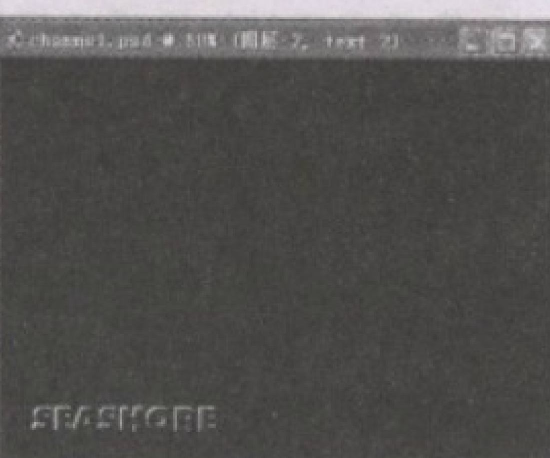


图32

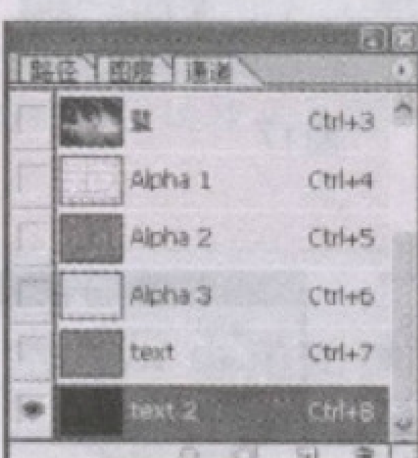


图33

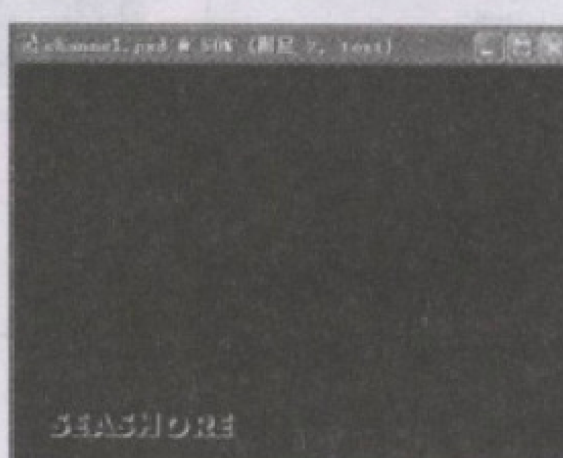


图34

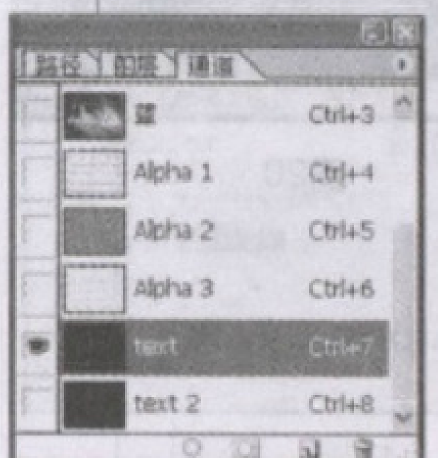


图35



图36

25.在通道面板中单击RGB主通道。将text拖动到通道面板的选区图标○中，将通道内容转换为选区。单击图层面板中的图层1图标，用黑色填充选区。

26.如上将text 2通道内容转换为选区，显示选区后用白色填充，文字表现凸起的效果。最终得到色彩柔和的沙滩效果图（图36）。

64位"阿斯龙"的怒吼
Athlon 64 FX系统评测报告

晶合实验室 魔之左手

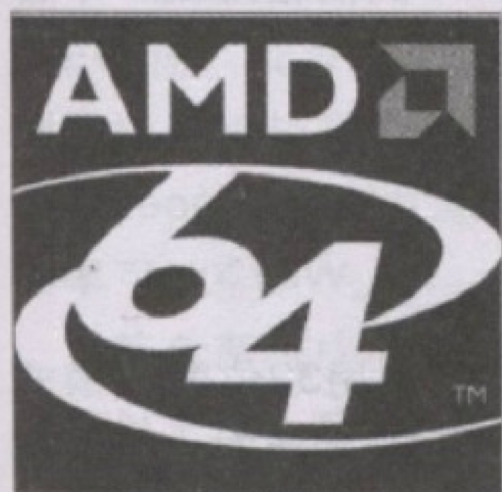
AMD处理器的前世今生

作为全球屈指可数的几家CPU制造商之一，AMD虽然很早就成为IBM PC的处理器第二供货商，不过真正由AMD自主设计的产品实际上却应该是K5。而之前的产品，包括AMD 5X86处理器，都是Intel CPU的模仿或简单改进（号称自行开发的Am386实际上也是根据逆向工程研制出的克隆产品）。虽然AMD K5拥有相当的实力，但它的出现时间太晚，且浮点运算性能明显弱于Intel的Pentium，整数性能又比当时颇受好评的Cyrix 6X86差。作为一款性能中庸，没什么特色的处理器，K5的市场反响并不大。AMD设计更加出色的K6、K6-2和K6-Ⅲ处理器也因为浮点运算相对较差而颇受非议。虽然凭借3D Now!技术，为K6-2优化的程序可提升一定3D性能，不过因为短期内支持这一技术的厂商不是很多，因此它在3D游戏性能上还是落后于对手Pentium Ⅱ和赛扬A系列。但凭借相当不错的整体性能，特别是出色的整数运算性能，K6系列处理器还是占据了一定市场份额。

真正能与Intel CPU在性能上一较高下的，是大家熟悉的K7处理器（即Athlon系列）。K7处理器最初于1999年发布，它采用了大量Alpha处理器的技术，支持MMX、3D Now!、SSE（Athlon XP和新Duron）等扩展指令集，采用100～200MHz的EV6总线，用DDR方式构成200～400MHz的处理器前端总线，配备11级整数流水线和15级浮点流水线，不仅大大提高了处理器性能，且在与Pentium Ⅲ的频率之争中也屡占上风，成为第一款迈入GHz大关的PC处理器。即使与Intel后来的Willamette甚至Northwood核心的高主频P4相比，K7核心的AMD CPU也因为拥有较高的性能/频率比，丝毫不落下风。

进入2003年后，Intel将P4的频率提升到了3GHz以上，同时提高了P4系统的外频、增加了超线程技术，因此在最高端处理器方面，已逐渐到达极限频率（2.2GHz左右）的K7架构已很难与P4抗衡。这时，AMD和AMD的忠实拥护者们都盼望着一款"超级"处理器来扭转局面，这便是AMD的大锤（hammer）——AMD 64位处理器。

AMD的64位处理器构想



第一款64位 CPU并非始自AMD，也不是来自Intel，最早问世的64位微处理器是20世纪90年代初的Alpha 21064和MIPS R4000，这是两款RISC处理器。而基于Intel IA64架构的Itanium（安腾）处理器则出现于2001年，到目前为止，64位处理器主要被用于企业级服务器及一些超级计算机中，且大都采用专门的操作系统及专用软件。唯一的例外是前不久面世的Apple Power Mac G5，这款采用IBM PowerPC 970 CPU的产品应该算是第一款采用64位处理器的个人电脑，不过对于绝大多数无福消受Mac机的用户来说，等待AMD的64位个人电脑处理器是唯一选择。

1999年10月5日，AMD宣布了自己的X86-64架构及新一代的系统总线，并将这款处理器命名为K8，开发代号为hammer。那是个很"遥远"的日子，当时AMD和Intel都还站在GHz处理器的门槛上，Intel在当年8月份刚回收了有问题的1.13GHz Pentium Ⅲ。还没有感受到Intel主频攻势的AMD为自己定下的目标也比较简单，它宣称K8在2001年底便可上市，主频将仅有1GHz。

K8处理器的型号问题一直困扰着广大硬件爱好者，我

们这里简单介绍一下。K8的初始开发代号为hammer，2000年11月AMD宣布hammer将分为两个系列：面向台式机和服务器的ClawHammer最多支持2颗CPU并行处理，SledgeHammer则支持4路以上并行处理。2002年4月29日，SledgeHammer被正式命名为Opteron；2002年秋，AMD公司又宣布将推出754针的桌面版K8处理器，并于当年11月将ClawHammer正式命名为Athlon 64。需要注意的是，虽然2002年春开始，K8已在各种展示中频频露面，加上不断的新闻"泄密"，吊足了人的胃口，但到这时为止，预定发售日期已过了一年，K8仍然没能正式上市，正式推出的只有K8处理器的名字而已，真是"只闻楼梯声，不见人下楼"。

2003年4月26日，K8在跳票1年半后上市，先上市的也并非面向台式机的ClawHammer（Athlon 64），而改成了高端的SledgeHammer（Opteron），同时频率也比最初计划的1GHz有明显提升，最低频率为1.4GHz。2003年7月2日，Opteron 146和Opteron 846发布，作为面向服务器的产品，Opteron的型号既没有采用实际主频也没有采用PR值，而是采用了一种独特（或者说是奇怪）的型号区分：其3位数字中的第1位表示支持并行处理器的数量，分别为1、2、8等；后两位数字表示处理器的等级，目前X40为1.4GHz（X是第1位数字），X42为1.6GHz，X44为1.8GHz，X46为2GHz。不过目前还不能肯定以后的型号会完全按照每200MHz加2的形式，且我们并不知道X48（也可能会有X49）之后的型号是怎样定义的。X50抑或是X410？

Opteron虽然今年上半年就发布了，但价格却比较高，最低端的Opteron 140（1.4GHz）售价折合人民币也要2300元左右。因为服务器CPU对品质的要求非常严格，良品率不会很高，Opteron的价格很难降下来，因此针对普通桌面平台的Athlon 64才是广大用户真正盼望的产品。作为针对个人电脑和工作站的处理器，Athlon 64也分为两个系列，Athlon 64 FX和Athlon 64，前者采用和Opteron同样的940针接口，明年会推出939针接口的产品；后者则采用754针接口，不支持双通道DDR内存，并会有512kB和256kB缓存的版本。Athlon FX即将去掉的一个针脚主要负责对并行多处理器支持，也就是说Athlon 64系列将完全不支持这一特性。

Athlon 64 FX系列采用专用型号标示，其中Athlon 64 FX 51为2.2GHz（参见后面的测试），Athlon 64 FX 55是2.6GHz；Athlon 64及Athlon 64-M则采用与Athlon XP相近的PR值标注法，2.0GHz的Athlon 64为3200+。虽然目前Athlon 64 FX 51和Athlon 64 3200+的价格折合成人民币，分别高达约6700元和3850元，不过相信市场布局展开后，AMD将很快将这两个系列CPU的价格降到一个合理的水平。

64位CPU的优势

处理器发展史上，出现过4位、8位、16位、32位和64位的CPU，它们的"位数"表示一个时钟周期里，这款CPU可接收和处理的二进制代码数目。二进制代码仅有0和1两种状态，8位CPU有8条线路，每个时钟周期可接受8个电信号（8bit），因为8位恰好是1个字节（1Byte），因此之后的CPU架构升级均以8位为阶梯。随着8位CPU上升至64位CPU，每个时钟周期可接受的字节数也从1个发展到8个，由此带来CPU运算能力的飞跃。

Intel的第一款微处理器4004是一片4位CPU，而Intel 8008升级为8位CPU，8086是16位CPU，80386则是32位运算的开始。此后，Intel的Pentium、Pentium Pro、PⅢ、P4、Celeron及AMD的K6、Athlon、Duron系列等等，都属于32位CPU。按内核指令来看，CPU分成复杂指令集运算（CISC）和精简指令集运算（RISC）两大类。PC中常见的X86 CPU属于CISC处理器；而RISC处理器有着更高的运算效率，也更早地出现64位CPU身上。这些64位RISC CPU至今仍统治着高端CPU市场，也被用于很多消费电子产品中，现在苹果公司的Power Mac系列电脑也采用了64位的RISC CPU。64位CPU可在较低的频率下实现较高的性能，因此在功耗等方面与32位CPU相比有明显优势。

当然，由32位计算转向64位计算并不会立即让用户在实际应用中感受到双倍的速度，但它却预示着一个更加灿烂的应用前景。64位CPU的优势不仅在其处理能力方面，且对于整个系统来说也有相当大的进步。当数据存放在内存中时，每位地址编号越多，则同时存贮的信息量越大。地址数和CPU的位数密切相关，32位CPU的寻址能力仅有4GB，而64位CPU则可支持到16TB（16384GB）的内存，这个内存空间完全可满足任何数据库、企业服务器或科学研究要求的超级运算的需要。虽然目前K8处理器仅开放了40位寻址，但这也使其寻址空间达到了1TB，即1024GB。

当然，要完全实现这些优势，必须有相应的64位操作系统和应用软件支持。

AMD 64位处理器的技术规格

K8处理器（即Opteron和Athlon 64系列）采用AMD自行设计和制订的X86-64架构，它由X86-32架构扩展而来，完全兼容X86-32指令集，而并非像其他大部分64位处理器那样使用专有指令集。这款处理器可正常工作在纯32位、纯64位或混合了32位、64位运算的兼容模式下；工作在32位模式时虽然性能会低于64位模式，但也不会像其他使用32位兼容模式的64位处理器那样损失性能。由于它拥有超大的缓存、先进的内存控制模式、更长的流水线等特性，因此在纯32位操作系统中也会有相当强劲的性能。

K8架构的处理器采用了全新的LDT（Lightning Data Transport，闪电数据传输）总线，而不是K7的EV6总线。它

目前采用200MHz外频，处理器前端总线高达800MHz（QDR），能提供6.4GB/秒的数据传输率（与Intel最新的P4C相同），且兼容目前的外围设备和输入/输出装置；AMD同时也在开发适用于此总线的API（应用程序接口）和接口。K8拥有数据和指令缓存各64kB，L2缓存则高达1MB（除了Athlon 64），同时TLB（Translation Look-Aside Buffer，转换表缓冲区）缓冲区数量也比Athlon XP增加了一倍（从256提高到512）。

K8拥有12级整数运算流水线和17级浮点运算流水线，比K7要多一些，因此每个时钟周期能比Athlon XP处理更多的指令，这有利于提高频率。L2缓存中的分支选择器使得K8的分支预测能力大大增强，这样它不会因为过长的流水线而降低效率（P4执行效率较低的原因之一便是其超长的流水线）。K8处理器硬件支持SSE和SSE2指令集，执行相关指令时更有效率。Opteron在支持多处理器的型号中提供了同步HyperTransport链路用来连接其他处理器，8XX系列拥有全部3条同步HyperTransport链路，而2XX系列则只有1条，其余2条为非同步链路；1XX系列的处理器则没有可用于连接的链路。

将内存控制器内置在CPU中是K8架构比较特别的一点，也是一直引起争议的技术。一方面，这确实将会限制用户的升级空间，因为无法通过提高主板芯片组的内存支持能力来提升性能；而另一方面，这项技术使CPU与内存的联系更加便捷快速，有效提升了系统性能。它在增加CPU成本和制造难度的同时，又降低了芯片组的复杂度和成本（参见后面的测试部分）。对于Athlon 64 FX和Athlon 64（1MB缓存）来说，其内存控制器是唯一的差别，后者的内存控制器仅支持单通道DDR400内存；而已发布的K8中，除Athlon 64外的所有产品均支持容量高达8GB的双通道DDR400内存。

K8处理器采用SOI（Silicon on Insulator，绝缘体硅）技术制造，拥有大约1亿个晶体管（1MB缓存版本），核心面积为180mm²左右，而采用512kB缓存的Athlon 64为105mm²。由于采用先进的SOI技术制造，K8虽集成了大量晶体管，不过功耗仅为84.7W左右，与Intel Prescott处理器100W以上的功耗相比，算是一款"低功耗"的高端处理器了，且AMD很快还会推出中功耗（55W）和低功耗（30W）的型号。

主流高端CPU基本参数对比表：

CPU/规格	Athlon XP	Athlon 64 FX	Pentium4
内核版本	Barton	San Diego	Northwood
当前最高频率	2.2GHz	2.6GHz	3.2GHz
外频（MHz）	200	200	200
处理器前端总线（MHz）	400	800	800
一级缓存	64kB数据+64kB指令缓存	64kB数据+64kB指令缓存	8kB数据+12kB追踪缓存
二级缓存	512kB	1024kB	512kB
流水线	10级整数、17级浮点	12级整数、17级浮点	20级
超线程技术	不支持	不支持	支持
扩展指令集	MMX、3DNow!+、SSE	MMX、3DNow!+、SSE/SSE2	MMX、SSE/SSE2
晶体管数量	4500万	1.059亿	5500万
生产工艺	0.13μm	0.13μm	0.13μm
核心面积	101mm²	180mm²	146mm²
封装方式	OPGA	mPGA（陶瓷基板）	mPGA
典型功率	77W	85W	82W
针脚数	462	940（939）	478

AMD提供的全套测试系统

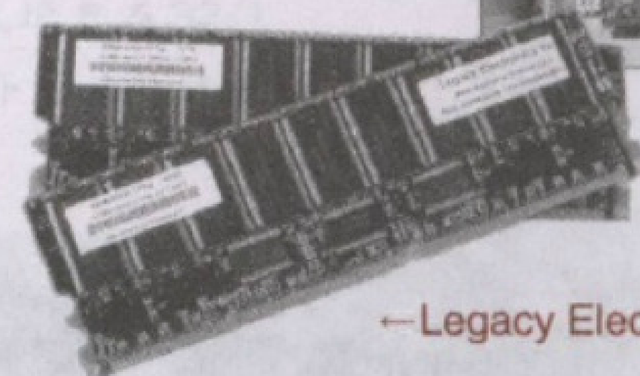
AMD本次为我们提供的Athlon 64 FX 51系统是一套完整的样机，而非通常CPU+主板的样品搭配。整套系统包括一颗Athlon 64 FX 51处理器（2.2GHz）、Ajigo的CPU风扇、华硕SK8N主板（NVIDIA nForce3 Pro150芯片组）、两条512MB的DDR400 ECC内存（Infineon颗粒），显卡为丽台A350 Ultra TDH 256MB（GeForceFX 5900 Ultra）；由2块西部数据Raptor（10000r/m）36GB SATA硬盘组成SATA RAID 0，同时还装有1块西数400JB IDE硬盘；此外，系统还配备了SONY的DVD光驱和DVD刻录机。机箱是Coolmaster制造的，配备了专业电源制造商Antec的430W电源，其+3.3V、+5V和+12V电压输出总功率可达410W。

整套系统中除处理器之外，最为重要的无疑是华硕的SK8N主板。它采用nForce3 pro150芯片组，提供1个Socket 940插座，可安装AMD Opteron 100/200及Athlon 64系列CPU；支持双通道内存，板载4个184-pin DIMM插槽，最大可支持8GB的PC3200/2700/2100/1600 ECC DDR内存（支持Registered）。这块主板还带有1个AGP 8×和



←Athlon 64 FX 51系统的全铝机箱，前面板非常厚。

→宽大的华硕SK8N主板，在同样宽大的机箱中显得小了不少。

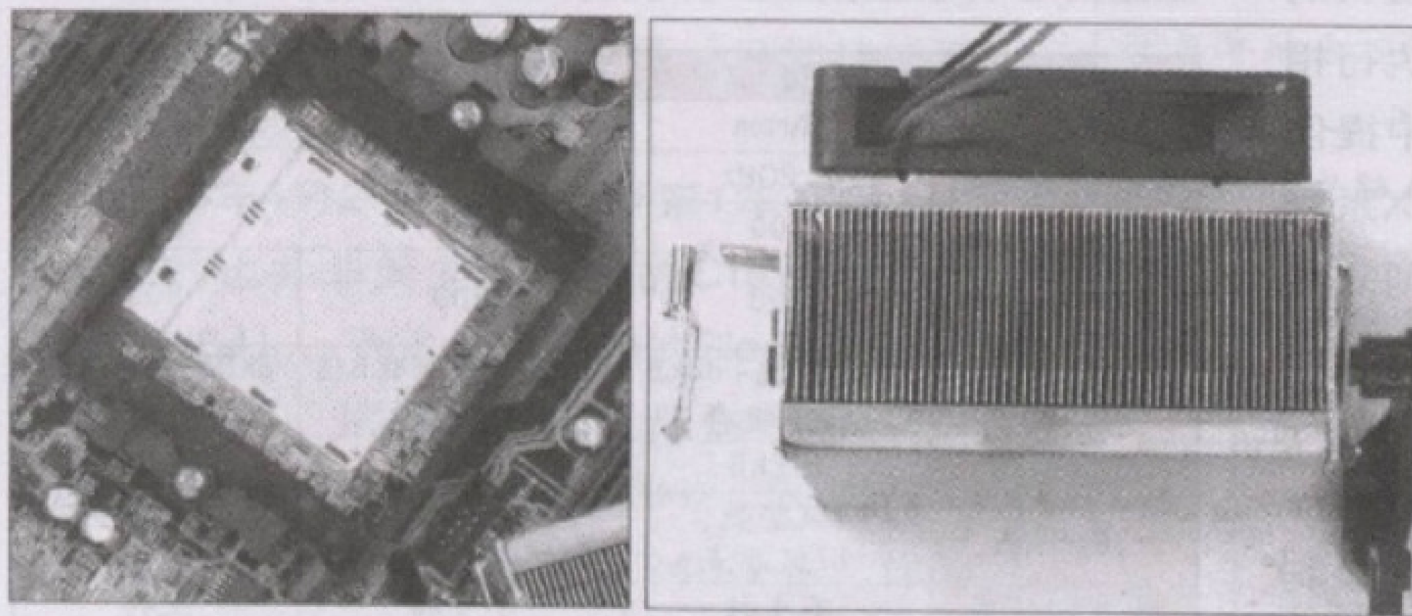


←Legacy Electronics的DDR400 ECC内存

5个PCI插槽，并提供2个ATA/133接口；主板集成的Promise R20378 RAID控制器提供了2个串行ATA及1个额外的ATA/133接口，支持SATA RAID 0/1/0+1。SK8N主板带有4个USB 2.0接口及1个扩展针脚，并通过集成的TI TSB43AB22A芯片提供2个IEEE 1394接口，网络接口则由Realtek RTL8201BL链路层芯片提供。

这套系统的双通道DDR400内存的安装方式与i865/875主板很相似，似乎说明其工作方式与nForce2有一定差别，更接近Intel的双通道内存架构。CPU散热系统也和P4系统比较相似：主板上有散热器固定座，散热器先在固定座上卡住，再使用较为省力的"扳手"将其压紧在CPU上。

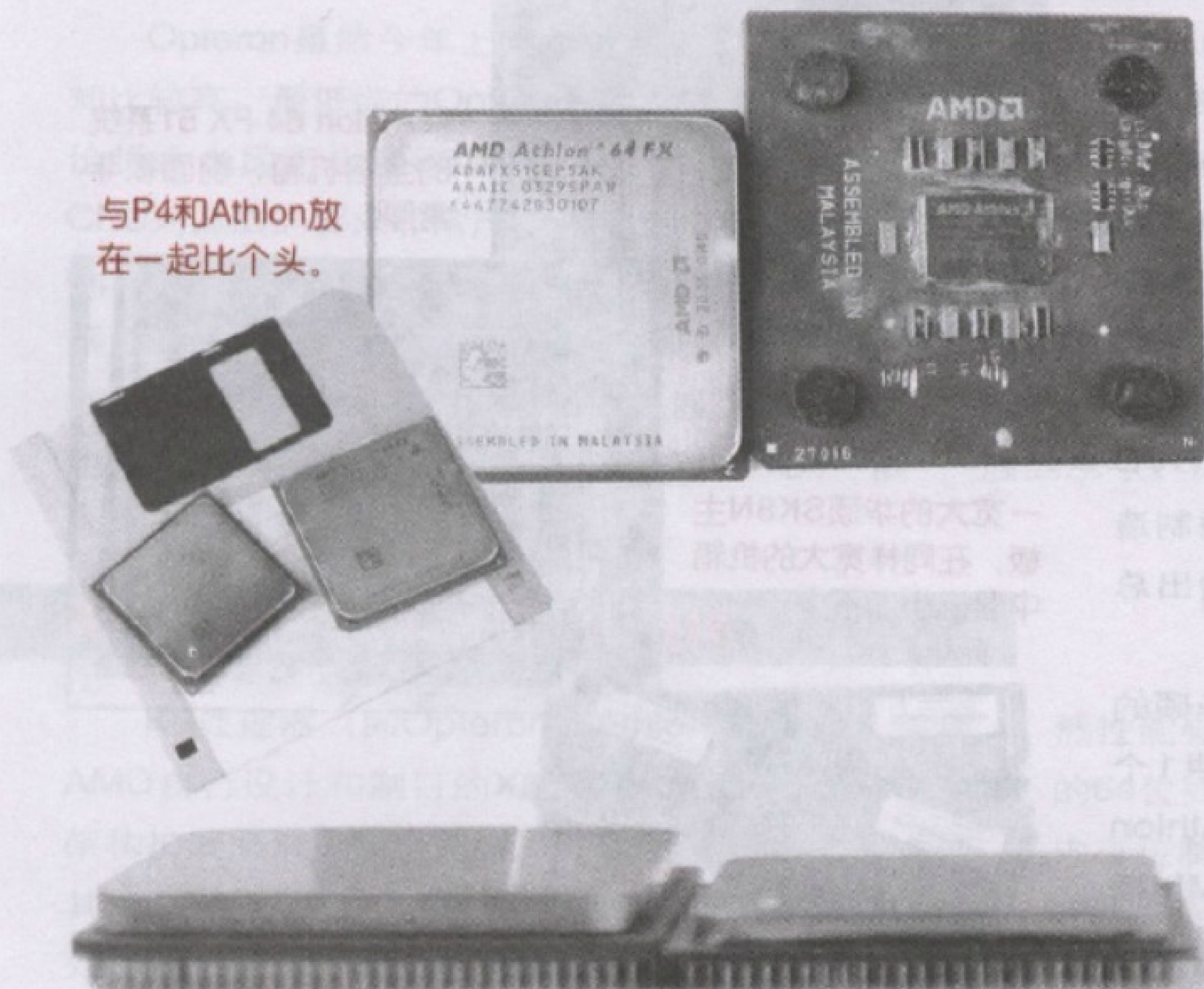
系统中的Athlon 64 FX 51处理器采用和P4相似的封装，不过面积和厚度明显超过P4；核心上也有一层金属壳，表面标注有处理器信息，它的封装日期为2003年第29周，大约是在7月中旬；其基板采用了与早期Athlon相同的陶瓷材料，而非P4或Athlon XP使用的有机材料，因此要比P4 CPU重得多。其背面密密麻麻的针脚（940针）让人惊叹，可见这款CPU的复杂度之高。



CPU插座及散热器



这便是"传说中的"Athlon 64 FX 51处理器，其背面密布着940个针脚。



与P4和Athlon放在一起比个头。

Athlon 64 FX（左）比P4处理器（右）要厚不少。

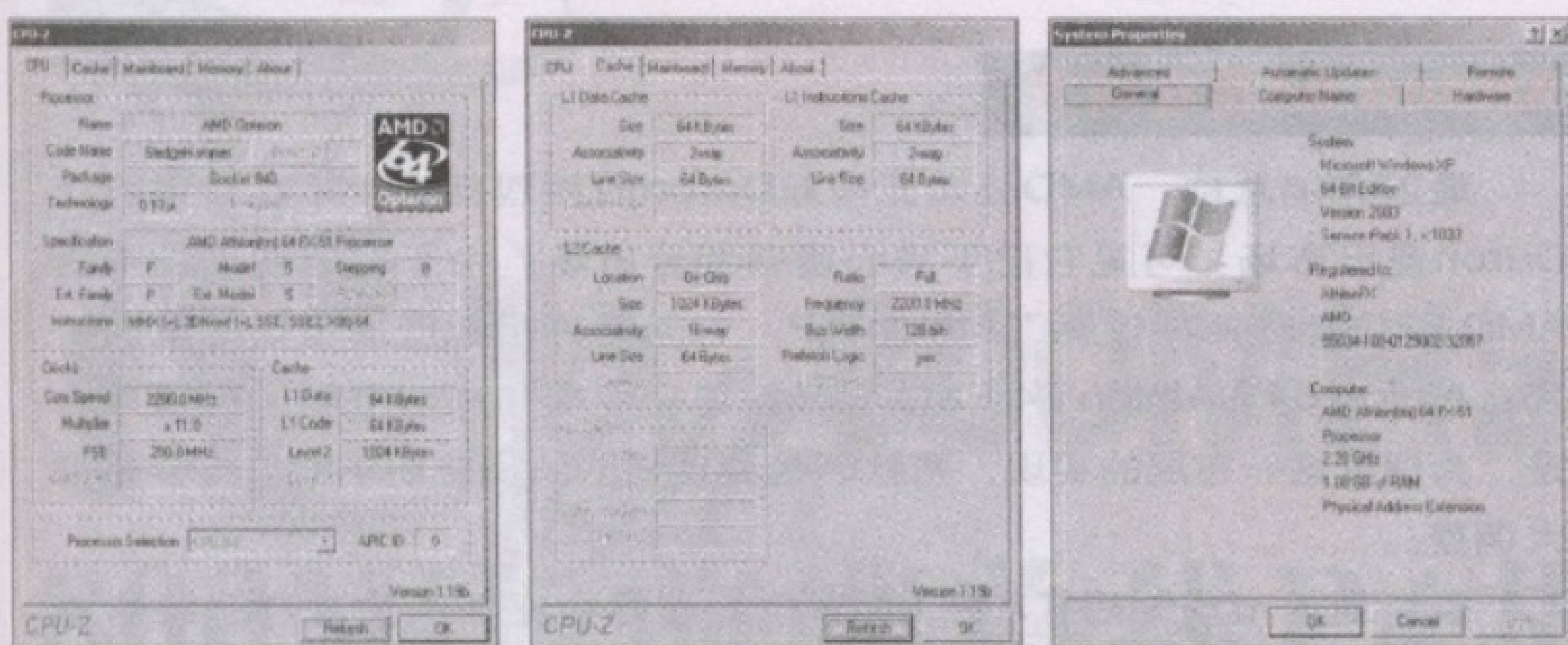
由于Athlon 64 FX CPU已集成了内存控制器，因此支持它的nForce3芯片组仅由一枚芯片构成，其主要功能与传统南桥相同，只是增加了AGP控制器。nForce3采用带宽高达3.6GB/s的HyperTransport总线与处理器同步相连，它支持NVIDIA的StreamThru技术，与HyperTransport同步控制器配合可实现快速联网性能。nForce3芯片组有两种型号，分别是用于这款主板的nForce3 Pro150及nForce3 Pro250，两者的不同之处在于后者支持千兆网，而前者仅提供了对10/100M网络的支持。



代号CK8的nForce3 Pro150芯片（组）

nForce3芯片组支持USB 2.0和IEEE 1394，并提供了3个ATA/133通道，支持RAID 0/1/0+1，不过并不支持SATA。NVIDIA宣称主板厂商可在第3个并行ATA接口上搭配转换器，以提供1个SATA接口，而为支持SATA/150标准，第3个ATA控制器也支持超频模式，传输速率峰值可达150MB/s。但1个SATA接口数量明显不足，也无法构建效率更高的SATA RAID，因此大部分主板厂商仍偏向于使用第三方SATA控制芯片。nForce3主板都将采用NVIDIA统一的驱动程序架构（UDA），可简化nForce3系统的开发和升级成本；驱动程序的安装也将变得更加方便，只需执行一次UDA驱动程序，便能安装好所有的芯片组相关驱动。

这台AMD提供的样机中预装了完整的32位Windows XP+SP1系统（安装在SATA RAID硬盘中），另外WD 400JB硬盘上还安装有测试版的64位Windows XP系统（1003版+SP1）。64位Windows XP系统测试版就已加上了SP1升级包，尽管如此，AMD还是在给我们的说明文档中明确指出：这是一个测试版的操作系统，不要期望它能实现太多的功能。事实证明，AMD的确很诚实，目前这个64位系统还很不完善，能在其中运行的应用软件非常少，我们只能用压缩软件minigzip进行测试，这款软件已使用同样的源代码分别编译为32位和64位程序，可用来比较两种模式下的性能。



CPU-Z中显示的处理器信息，由于软件版本还来不及更新，显示的CPU Logo还是Opteron的。

64位Windows XP测试版已能认出Athlon 64 FX51。

该“见包公”了——性能测试

由于AMD提供的Athlon 64 FX 51测试系统已安装了所有驱动程序，基于兼容性考虑，我们没有安装相关的最新版本驱动。因为我们手头暂时没有单条512MB的内存，因此P4和Athlon XP的对比系统中仅安装了2条256MB的DDR400内存（均采用WD 1200JB硬盘，其中P4系统开启了超线程技术）。我们也只进行处理器和系统相关性能的对比，3D性能则因为采用不同的显卡及驱动而有较大差别，有兴趣的读者可参考我们以前的相关CPU和显卡测试数据。

处理器及综合性能测试成绩表：

测试项目			Athlon XP 3200+	Athlon 64 FX 51	P4 3.2GHz
芯片组			nForce2	nForce3	i875P
CPU实际运行频率（MHz）			2204.99	2200	3208.31
Sisoft Sandra Pro MAX3	CPU BenchMark	Dhrystone ALU（MIPS）	8201	8905	9939
		Whetstone FPU（iSSE2）MFLOPS	3263	3334/4571	2776/6219
	CPU Multi-media Mark	Integer aEMMX/aSSE（iSSE2）	12059	12281	14822
		Floating-Point aEMMX/aSSE（iSSE2）	12864	13481	22878
	Memory BenchMark（MB/s）	RAM Int Buffered aSSE（iSSE2） Bandwidth	未测	5449	4871
		RAM Float Buffered aSSE（iSSE2） Bandwidth	未测	5390	4926
SYSmark2002	总分		277	328	345
	Internet内容创建	得分	345	405	461
		平均响应时间（秒）	2.49	2.12	1.86
	Office内容创建	得分	223	265	258
		平均响应时间（秒）	0.82	0.69	0.71
Super π		104万位运算（秒）	45	39	44
FlaskMPEG0.78+DivX5.05		视频压缩（秒）	110	104	101
Lame 3.94		MP3压缩（秒）	25	24	25
Minigzip32	命令行minigzip32 -f -9	ZIP压缩（秒）	未测	10.578	7.922
	命令行minigzip32 -d	ZIP解压（秒）	未测	1.343	0.969

注： Athlon XP 3200+（Barton核心）的测试是此前进行的，因此缺少部分项目的成绩。除minigzip外，Athlon 64 FX系统的其他测试均只在32位Windows XP+SP1系统下运行。除用时间（秒）描述的成绩外，其他项目的得分均是越高越好。

从测试成绩来看，2.2GHz Athlon 64 FX 51的整体性能接近P4 3.2GHz，而全面超过了Athlon XP 3200+。不过在32位操作系统下，由于主频存在太大差距，在视频压缩、SYSmark2002的Internet内容创建、甚至ZIP压缩等项目中，Athlon 64 FX 51的成绩仍比P4稍低一些。需要注意的是，Athlon 64 FX 51系统使用的是两块万转SATA硬盘组成的RAID 0，在SYSmark2002等硬盘读写负荷较重的项目中会占有相当的“便宜”。

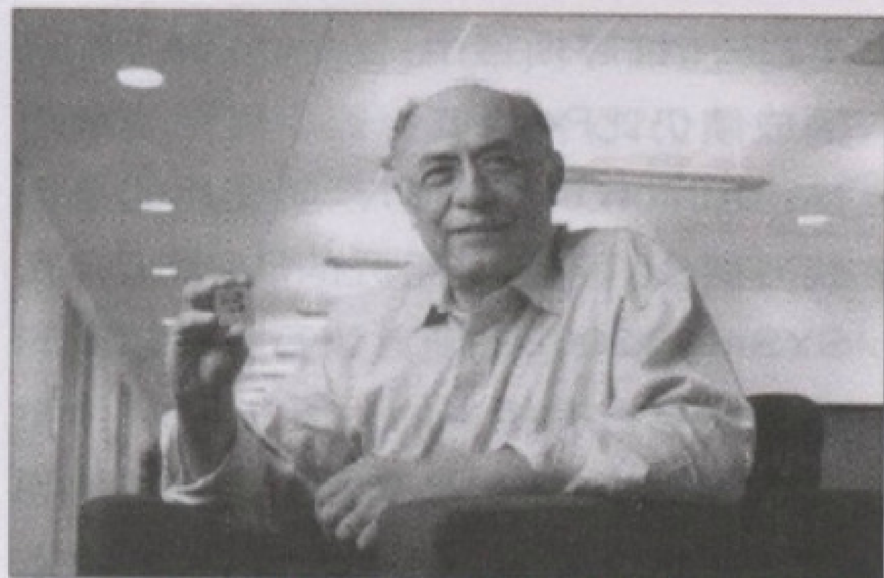
Super π测试是基于浮点性能的测试，在这个项目中Athlon 64 FX 51占有绝对优势，运算速度要比P4 3.2GHz快10%以上！其浮点性能的优势在后面的3D性能测试中表现得更加明显。在内存带宽测试中，Athlon 64 FX 51的内存控制器表现相当出色，在理论内存总带宽相近的情况下，其有效内存带宽比P4系统高10%左右。

3D性能测试成绩表：

项目		得分
3DMark 2001 SE	默认测试（1024X768/32bit）	20053
3DMark03	默认测试（1024X768/32bit）	6107
	CPU Test	871
Quake Ⅲ v1.32 DM6 fps	Fastest 640X480	536.4
	High Quality 1024X768	447.4
AquaMark3	总分	37840
	GFX	6552
	CPU	4477

在这些3D性能测试中，Athlon 64 FX 51表现出了相当惊人的实力，虽然性能强劲的GeForceFX 5900 Ultra确实帮了很大忙，但3DMark2001 SE超过20000分、Quake Ⅲ超过500fps的“恐怖”成绩还是让人吃惊。如果成本能得到控制的话，Athlon 64系统无疑会成为游戏玩家的最爱。

我们使用的所有测试软件中，即便是最新的Aquamark3也不能在测试版的64位Windows XP下正常运行，而经典的Quake Ⅲ虽然可运行，但测试中也是问题多多（得分异常）。因此我们不得不放弃Athlon 64 FX 51的64位全面性能测试，改为用AMD提供的minigzip64进行粗略的性能对比，在64位Windows XP下测试时，minigzip64的压缩和解压时间分别为5.187秒和0.313秒，远远超过了minigzip32在其他两款处理器上的成绩（基于32位Windows XP环境，见前面的成绩表），可见64位处理模式的优势相当明显。


手持Athlon 64处理器的AMD公司CEO海格特·瑞兹，不知他自信的笑容是否能持续下去。

Athlon 64路在何方

最近有消息称，AMD公司无视新Duron的热烈反响，年底将强行让Duron退出市场，可见它已下决心重新划分市场。由于明年初市场中的AMD 32位处理器将仅剩下Athlon XP，它无疑将担起低端市场的重担，那么Athlon 64和Athlon 64 FX就会分别镇守中端和高端市场。可预见的是，为保证这一布局的实现，两款64位处理器的价格在明年初应该会有较大调整。

重新划分市场之后，AMD的64位处理器会逐渐成为其产品线的主流，并有望得到更多的市场份额——前提是AMD有足够的生产能力和良品率，并能成功控制成本。如果AMD能顺利推广其64位处理器，那么逐渐普及的64位运算模式在软件领域也将掀起一场革命，AMD的64位架构直接由X86-32架构扩展而来，其软件的准入门槛并不高，AMD公司较早发布的编译器也会给程序员以很大帮助。当然，微软的态度是至关重要的，因为尽管Athlon 64在现有的32位系统下也有不俗表现，但要充分发挥其潜力，在性能表现方面全面超越P4系统，恐怕还得靠未来的64位操作系统和应用程序来支持。

我们认为，即使AMD的64位处理器获得预期的成功，也不要指望CPU市场的格局被完全改写，毕竟Intel的实力绝不容小觑。从Intel延缓发布Prescott处理器的动作来看，老谋深算的Intel似乎是胸有成竹，欲后发制人，一轮新的处理器架构升级也许就近在眼前了。P

（上接74页）

Rambus内存架构，它支持高达4通道的1200MHz RDRAM内存，内存带宽也能大幅提升至目前最高的9.6GB/s，支持内存总容量更高达16GB，不过想必这种系统的成本也会居高不下。有消息表明，加入PCI Express界面和DDR II内存支持的SiS656芯片组将在明年第1季度推出，而到时SiS也会推出一款相应的整合图形核心的产品。

高端芯片组规格一览表：

芯片组	i875P	VIA PT890	VIA PM890	SiS R658	SiS R659
前端总线（MHz）	800/533/400	800/533/400	800/533/400	800/533/400	800/533/400
超线程技术	支持	支持	支持	支持	支持
北桥芯片	i82875P	PT890	PM890	SiS R658	SiS R659
南桥芯片	ICH5/5R	VT8237	VT8237	SiS963	SiS964
内存	双通道DDR400	DDR/DDR II	DDR/DDR II	RDRAM	RDRAM
整合图形核心	无	无	Unichrome3 GFX	无	无
IDE接口	ATA 100	ATA 133	ATA 133	ATA 133	ATA 133
SATA接口	SATA150	SATA150	SATA150	N/A	SATA150
USB接口	8个USB2.0	8个USB2.0	8个USB2.0	6个USB2.0	8个USB2.0

其他芯片组

在800MHz平台上，除Intel、VIA和SiS外，扬智（Ali）也推出了自己的产品。由于Ali在芯片组开发上一直处于停滞状态，虽然它早早获得了Intel的800MHz P4平台授权，但拿出的产品仅有M1683芯片组，只支持单通道DDR400，没有什么吸引力。

而与扬智不同，新加入芯片组行列的ATI就显得雄心勃勃了。作为显示芯片业界的两大厂商之一，ATI于今年6月23日推出了支持P4平台的芯片组RADEON 9100 IGP（RS300），它支持800MHz前端总线、超线程技术和双通道DDR400内存，并整合了RADEON 9100 IGP图形核心。拥有许多众多先进特性，且图形性能不俗的RS300获得了不少主板厂商的支持。

而另一方面，作为ATI在显示芯片市场上的强劲对手NVIDIA，虽然在AMD平台上取得了相当不错的成绩，也对P4平台跃跃欲试，但还是没有得到Intel的最终授权。不过，通过与IBM的交叉授权，NVIDIA间接获得了P4芯片组的授权，相信离它踏足P4芯片组领域也为时不远了，毕竟Intel平台的蛋糕要比AMD平台大得多。

其他芯片组规格一览表：

芯片组	Ali M1683	ATI RS300
前端总线（MHz）	800/533/400	800/533/400
超线程技术	支持	支持
北桥芯片	M1683	RS300
南桥芯片	M1583	IXP250
内存	单通道DDR400	双通道DDR400
整合图形核心	无	RADEON 9100 IGP
IDE接口	ATA 133	ATA 100
SATA接口	N/A	N/A
USB接口	6个USB2.0	6个USB2.0

写在最后

从今年4月14日Intel正式发布800MHz前端总线的P4处理器开始，800MHz P4平台的战役正式打响，各新旧芯片组厂商纷纷投入巨大的兵力，加大研发力度，务必在这场战役中获得更大的利益。无论战役的结局如何，普通消费者更关心的，恐怕是如何以能接受的价位买到称心如意的产品，而芯片组和主板厂商们的竞争无疑有助于达到这一目的。P





800MHz前端总线P4芯片组对阵图

■广东 Shallmun

对来自AMD Athlon 64的压力，Intel并非无动于衷，去年11月，Intel出人意料地修改了其P4平台的Roadmap（发展蓝图），将P4处理器的前端总线（FSB、Front Side Bus）频率从533MHz直接提升到800MHz，跨过了原定的667MHz这个鸿沟。由于前端总线速度几乎倍增，新处理器在原有芯片组平台上根本无法完全发挥出强大的性能，于是Intel随后发布了新一代的i865、i875芯片组，正式宣告了800MHz时代的来临。i865芯片组是Intel打算用来取代i845系列的产品，首先有i865PE、i865G和i865P三款产品，后来Intel又继续增加了i865GV和i848P两款芯片组，以继续充实低端市场的战斗力。

另一方面，两个传统的芯片组厂商——VIA（威盛）和SiS（矽统）也对800MHz平台的市场虎视眈眈。在结束了长达3年的P4平台芯片组授权诉讼之后，VIA终于与Intel达成和解，取得了Intel的正式授权。随后VIA将其P4芯片组通通更名：PT400改名为PT800，PT600改名为PT880，PT800则改名为PT890。此外，VIA还将发布3款整合型芯片组，包括PM800、PM880和PM890。取得合法地位后的VIA 800MHz平台芯片组军团可谓阵容强大，磨刀霍霍，矛头直指Intel。

而由Intel一手扶持出来用于对抗VIA的SiS，则一直与Intel保持着良好的合作关系。从早期的SiS645开始，SiS的芯片组就对P4处理器有着非常出色的支持，随后推出的SiS648芯片组在性能上更是锦上添花。为迎接800MHz FSB P4的到来，SiS发布了SiS648FX和SiS655FX等多款芯片组。

低端 准800MHz平台的对抗

Intel用以主打低端市场的产品原来是i865P，不过它仅支持533MHz FSB和双通道DDR333。虽然一些主板厂商可通过超频使其支持800MHz前端总线和双通道DDR400内存，但严格来讲，i865P算不上一款真正的800MHz平台产品。业界对i865P的态度是贬多褒少，它的名声反而大不如其前代产品i845PE，尴尬的地位日益突出。Intel也意识到这个问题，于是一反其传统作风，悄无声息地推出了i848P芯片组。对于i848P的命名，不少人也许会认为它是i845系列的升级版本，其实并非如此，从Intel公布的资料可看出它完全是基于i865PE架构的一款芯片组。与i865P芯片组相比，i848P正式支持800MHz前端总线，但为节约成本仅支持单通道DDR400；很明显，它提供的3.2GB/s的内存带宽并不能满足800MHz P4的6.4GB/s的带宽要求。当然，作为一款入门级产品，它在价格上有一定优势。

和i848P类似的芯片组也出现在了VIA和SiS的产品线上。取得了Intel的授权后，VIA快马加鞭推出PT800芯片组。和i848P一样，PT800支持800MHz FSB的P4和单通道DDR400内存，不过VIA在PT800中引入了最新的FastStream64技术，依靠增大的预读取缓存来减少内存控制器的延迟，以提高内存性能，因此与i848P相比有一定优势。而SiS也早就拿出了648FX芯片组，从SiS648芯片组基础上升级过来的SiS648FX，在继承前者优越性（SiS的MuTIOL连接技术）的同时，也增加了对800MHz FSB和单通道DDR400的支持。以SiS一贯的低价策略和不错的性能，SiS648FX拥有与i848P同台竞争的实力。



除上述产品外，低端800MHz FSB P4平台上还有一些整合显示功能的芯片组。Intel自己的i865GV整合了Extreme Graphics 2显示核心，图形性能在Extreme Graphics的基础上得到了较大幅度的提升，但i865GV去掉了对AGP 8×插槽的支持。VIA也毫不示弱，即将发布的整合型芯片组PM800便整合了Unichrome2 GFX图形核心；SiS也有支持800MHz FSB和单通道DDR400的661FX芯片组，同样集成了显示核心。



低端芯片组规格一览表：

芯片组	i865P	i848P	i865GV	VIA PT800	VIA PM800	SiS 648FX	SiS 661FX
前端总线（MHz）	533/400	800/533/400	800/533/400	800/533/400	800/533/400	800/533/400	800/533/400
超线程技术	支持	支持	支持	支持	支持	支持	支持
北桥芯片	i82865P	i82848P	i82865GV	PT800	PM800	SiS648FX	SiS661FX
南桥芯片	ICH5/5R	ICH5/5R	ICH5/5R	VT8237	VT8237	SiS963L	SiS964
内存	双通道DDR333	单通道DDR400	单通道DDR400	单通道DDR400	单通道DDR400	单通道DDR400	单通道DDR400
整合图形核心	无	无	Extreme Graphics 2	无	Unichrome2 GFX	无	有
IDE接口	ATA 100	ATA 100	ATA 100	ATA 133	ATA 133	ATA 133	ATA 133
SATA接口	SATA150	SATA150	SATA150	SATA150	SATA150	SATA150	SATA150
USB接口	8个USB2.0	8个USB2.0	8个USB2.0	8个USB2.0	8个USB2.0	6个USB2.0	8个USB2.0

中端 争夺激烈

中端产品往往是用户消费的主流，在这块市场中的争夺十分激烈。Intel自己便有独立型的i865PE和整合型的i865G芯片组。i865PE是一款非常标准的800MHz平台芯片组，支持双通道DDR400，提供的6.4GB/s内存带宽刚好与800MHz FSB P4的需求相吻合，系统性能能得到完全发挥。由于i865PE和i875芯片出自同一条生产线，因此在i865PE身上可以“得到”i875P的一些优秀特性，例如PAT。主板厂商们纷纷开发出支持PAT功能的i865PE主板，以使自己的产品更有竞争力，但这种“违规行为”使i875P芯片组的销售受到极大打击，自然而然地遭到了Intel的严厉制止。当然，即使不具备这些额外功能，i865PE同样是800MHz FSB P4的绝配。Intel在中端市场的另一款产品是i865G，它和i865GV一样整合了Extreme Graphics 2显示核心，其他也完全相同，但i865G能支持外接AGP 8×显卡。

竞争对手方面，VIA有一款双通道的芯片组产品——PT880，它支持800MHz FSB和双通道DDR400内存，并支持VIA的FastStream64技术。而针对i865G，VIA还有PM880芯片组。与PM800一样，PM880整合了Unichrome2 GFX图形核心。SiS也推出了针对i865系列芯片组的SiS655FX，它由广受欢迎的SiS655芯片组发展而来，同时加入了对800MHz前端总线和双通道DDR400的支持；而在整合型芯片组方面，SiS暂时还没有发表支持双通道DDR的产品。

PAT（Performance Acceleration Technology），即“性能加速技术”，是Intel为其高端的i875芯片组开发的技术。PAT并非通过超频处理器、芯片组或内存来提升芯片组性能，而是通过减少芯片组内部总线和系统内存之间的延迟，来提升内存性能。具有PAT功能的i875P芯片组的性能在相同配置下会比i865芯片组提升2～5%。Intel官方的说法是i865系列不支持PAT，但许多主板厂商在BIOS中提供了强制开启PAT的功能，只是为了“避讳”而把PAT改成了其他名称。还需指出，PAT模式只能在800MHz FSB和双通道DDR400的情况下才能实现。

中端芯片组规格一览表：

芯片组	i865PE	i865G	VIA PT880	VIA PM880	SiS 655FX
前端总线（MHz）	800/533/400	800/533/400	800/533/400	800/533/400	800/533/400
超线程技术	支持	支持	支持	支持	支持
北桥芯片	i82865PE	i82865G	PT880	PM880	SiS655FX
南桥芯片	ICH5/5R	ICH5/5R	VT8237	VT8237	SiS964
内存	双通道DDR400	双通道DDR400	双通道DDR400/QBM	双通道DDR400/QBM	双通道DDR400
整合图形核心	无	Extreme Graphics 2	无	Unichrome2 GFX	无
IDE接口	ATA 100	ATA 100	ATA 133	ATA 133	ATA 133
SATA接口	SATA150	SATA150	SATA150	SATA150	SATA150
USB接口	8个USB2.0	8个USB2.0	8个USB2.0	8个USB2.0	8个USB2.0

高端 纷纷加入顶尖技术

高端800MHz FSB P4市场代表产品当然是Intel的i875P芯片组。这款现今桌面型芯片组的顶级产品支持i865PE的所有特性，并拥有可提升系统性能的PAT技术，还支持ECC（错误检查和纠正，一般用于对稳定性要求很高的工作站和服务器产品）内存；这些功能被用来提高数据传输率和准确性，并使系统整体性能上升到另一台阶。另外，结合Intel自己的ICH5R南桥，i875P芯片组可支持SATA及RAID 0/1磁盘阵列。

面对i875P，VIA也毫不示弱，它将于明年推出新的PT890芯片组，将支持DDR II内存和PCI Express总线。而随后VIA会发布整合型的PM890，其内部将整合支持DirectX 9.0的Unichrome3 GFX图形核心，并于明年第3季度进入量产。

在高端平台上，SiS祭出的法宝是SiS R658/SiS R659芯片组。与i875P等芯片组不同，SiS R658/SiS R659支持的是

（下转72页）

演绎天籁的创新二人组

Audigy2 ZS声卡+Inspire T7700音箱赏析

晶合实验室 别理我

创新（Creative）公司向来善于改良、优化产品性能，从而延长其产品的生命周期。这一特点在SB Live!系列声卡上得到极致的发挥，以至于该系列声卡在诞生5年后，依然能作为主流干将轻松博弈市场。而当这款支持7.1声道输出和Dolby Digital EX、DTS双解码、并通过了THX认证的Audigy2 ZS发布时，创新无疑在向世人宣布新一代常青树的诞生。我们在第一时间拿到了这一系列中最高端的Audigy2 ZS Platinum Pro产品，它由主卡、外置盒（I/O模块）和遥控器等组件构成，相当于以往的Platinum eX（带外置盒的白金版）。

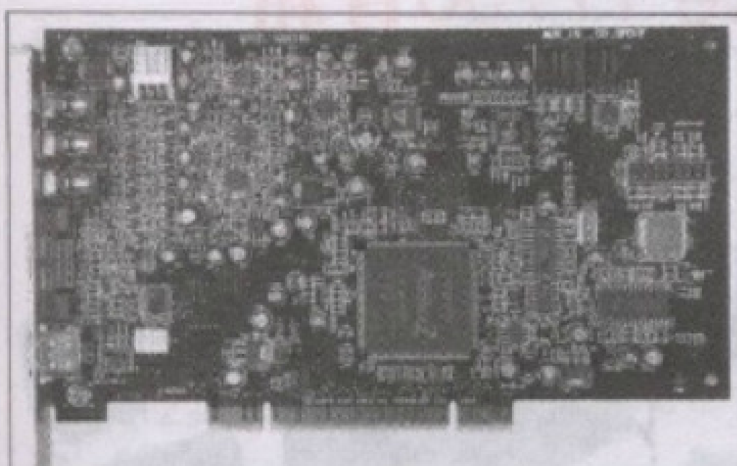
同时，创新这次也为我们提供了最新的Inspire T7700 7.1音箱，作为Audigy2 ZS声卡的绝佳搭配。但我们在创新（中国）网站上还无法找到它的资料，想必要在中国大陆市场见到它尚需时日。

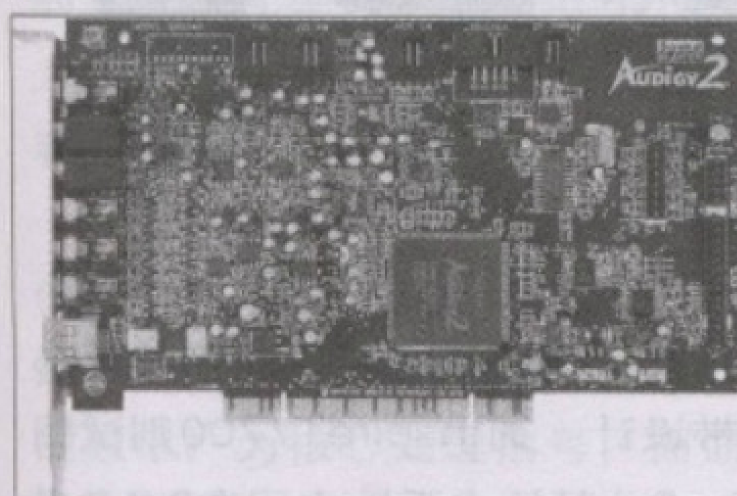
一、产品外观赏析

从外观上看，Audigy2 ZS Platinum Pro（以下简称Audigy2 ZS）与Audigy2 Platinum eX（以下简称Audigy2）非常相似，其外置I/O模块基本上沿用同一结构。将一张Audigy2的主卡与Audigy2 ZS进行对比，可明显发现它们输入接口的区别，后者多了AUX_IN和CD_SPDIF接口，取消了镀金标志，增添了一块Sigmatel的STAC9721T Codec，同时MIDI接口下方的晶振也已更换。



Audigy2 ZS Platinum Pro全貌





上为Audigy2 ZS主卡，下为Audigy2。

据创新的技术人员介绍，在这款产品准备的最后阶段，该卡实现了从106dB到108dB信噪比的提升，但由于我们拿到的是工程样品，外置盒上的标志还来不及更改，标注的信噪比还是106dB。虽然外置盒上的输入输出接口对大多数个人用户来说用途不多，但在业余音乐制作者眼里则意义重大。



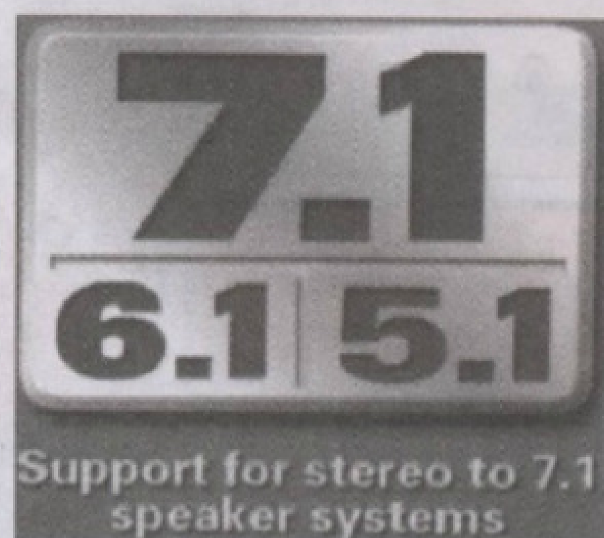
外置盒正面的接口

外置盒上的接口有：
- SPDIF输入/输出（RCA/同轴）
- 光纤SPDIF输入/输出
- 耳机输出（1/4英寸立体声插孔）
- 麦克风/线性输入1音量调节
- 主音量调节/静音开关
- 麦克风/线性输入1（1/4英寸立体声插孔）
- 线性输入2（1/4英寸立体声插孔）
- 线性输入3（RCA/同轴）
- 数字输出
- MIDI输入/输出
- SB1394接口×2

外置盒的存在使主卡的接口少了许多，它仅有的3个插孔分别负责前置左/右、后置环绕/侧右以及低音/中置/侧左声道，从而实现7.1声道输出，其复杂性显然要比同为3孔输出的5.1/6.1声道复杂，这也许会给X.1音箱的“兼容性”带来新的问题。主卡、外置盒加上遥控设备，使得Audigy2 ZS的耗电量较大，它也需要外接电源，创新随包装提供了所需的电源线。

二、8声道的Audigy2 ZS，又一次定位革命

5.1与4.1系统看似只有1个声道的区别，实际上一个是6声道，一个是4声道，后者的低音声道并没有进行独立处理。而8声道（7.1）相对于7声道



(6.1)，则更多地体现在环绕定位的感观效果上，Audigy2芯片强大的处理能力显然并不在乎这一个声道的负担，而对消费者来说却又是一次产品的升级。

笔者曾读过一篇关于音频定位的文章，大意是说至少需要32个音源才能基本真实地模拟现实环境，目前这种条件显然不可能在民用娱乐产品上实现。而Audigy2 ZS 8声道让我们有了更为现实的期待，相对于传统的6声道（5.1），8声道增加了侧左、侧右两个声道，而后置环绕声道稍微向后部内侧移动，因此能更真实地表现平面范围内的声音定位。

虽然我们对8声道持赞赏态度，但实际上目前鲜有能用到它们的地方：无论游戏还是DVD都还停留在4～6声道阶段，CD音乐更是在2声道上裹足不前。要想体验8声道效果，目前我们只能看看演示DEMO，或者通过CMSS 3D效果（创新多音箱环绕，是一项可把立体声音乐模拟成X.1多声道环绕声的技术）这样的“强制性”方式来利用闲置的4只环绕音箱。从某种意义上说，Audigy ZS的7.1声道面向的是未来的应用。

三、DTS.ES解码，盼望已久的功能



在苦苦等待了近2年以后（算上Audigy），我们终于盼来了DTS解码功能，和Live!/Audigy系列的AC-3解码一样，Audigy2 ZS的DTS解码同样属于半硬半软：强大的DSP芯片接过数字信号，然后按驱动程序内置指令进行解码。试听后，我们认为它的解码效果和软解码并没有实质性差异，在低端的音箱上更是无法察觉。但和WinDVD、PowerDVD的软解码相比，它的解码功能可在很大程度上减轻处理器负担，特别在那些CPU频率较低的机器上。

无论如何，DTS功能会受到DVD爱好者们的欢迎。不少网友也跃跃欲试，准备将Audigy2 ZS的驱动“聪明”地安装在自己的Audigy2上，但即便理论上它们使用了相同的音频处理器，结果还是令人失望。我们分析认为，由于授权问题（DTS解码涉及权利金等复杂因素），创新很可能不在老版本Audigy2声卡上开启这一功能。

在没有7/8声道支持的DVD影片中，我们可将4.1/5.1系统的后置环绕声道的内容映射（加工并复制）到指定音箱中，这样可较好地利用昂贵的器材。这对严肃的听音者而言也许不太可取，就像CMSS 3D被音乐爱好者弃置一样。

四、尴尬的EAX 4.0 Advanced HD



创新今年在旧金山的GDC2003大会上发布了版本号为4.0的EAX（环境音效）规范，却没有透露什么细节。甚至当我们向创新北京分公司的技术人员咨询时，他们也吞吞吐吐地说手中没有具体的技术资料。经过进一步确认后我们得知，截止今年9月17日，支持EAX 4.0 Advanced HD的新版驱动尚未开发出来，我们在产品包装上也看到“需要在线更新至EAX 4.0 Advanced HD”字样。技术尚未开发完毕，产品即已上市，创新面对前所未有的尴尬场面。

EAX Advanced HD应用在音乐上的音频去噪、时间缩放、智能音量管理早已为大家所熟悉，Audigy2 ZS则新添增了卡拉OK功能，它可将任意CD、MP3、WMA和WAV中的人声去掉。其他方面，Audigy2 ZS相对Audigy2的改进主要集中在软件升级，那些以往介绍过的项目我们不再赘述，大家如果有兴趣，不妨参考一下本刊去年第23期的Audigy2声卡评测报告。

令人欣慰的是，据闻Audigy/Audigy2系列也会支持该技术，它的尴尬推迟也从另一个侧面反映出EAX 4.0 Advanced HD在技术临界点上的困难。我们收集了一些不太确定的消息，仅供参考：

EAX 4.0 Advanced HD引入了多环境回响概念，EAX 3中音源对听音主角的影响比较单一，并不能反映音源自身环境对听觉的影响，而这在EAX 4.0中得到扩展，每个音源也拥有自己的环境音效并对主角产生影响。此外，EAX 4.0将兼容创新的OpenAL和微软的DirectSound 3D API接口。


EAX 3的音源


EAX 4的音源

五、创新Inspire T7700音箱


InspireT7700音箱

与Audigy2 ZS搭配的创新Inspire T7700音箱，是目前Inspire系列（不带解码器）中最高端的一款，它的部分音箱采用分频设计，并应用了M-PORT专利技术。许多X.1产品的卫星音箱都显得精致小巧，扬声器常采用全频带设计，而InspireT7700则试图有所突破，采用了2分频。2分频被广泛地应用在2.0多媒体音箱上，它将高、低音信号分离输出至对应的扬声

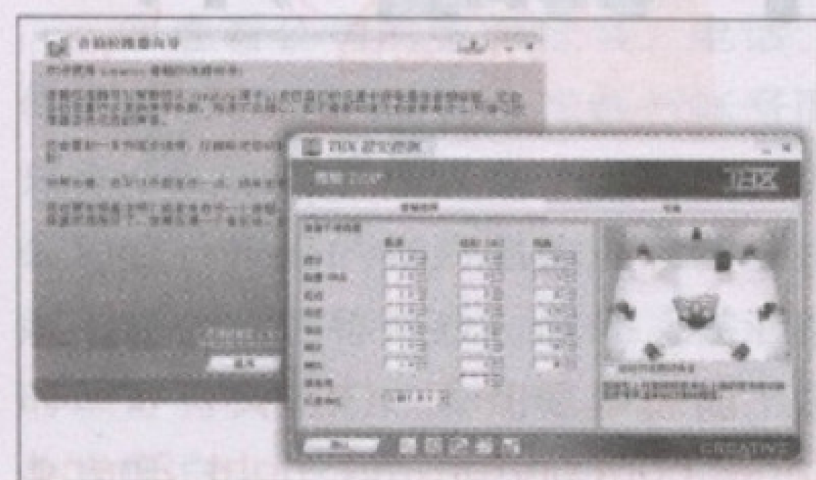

M-PORT

器，音质相对较好。Inspire T7700的前置左/右和中置音箱都采用了2分频设计，而4只环绕音箱则还是全频带单元。

M-PORT是创新在新的Inspire音箱线控器中加入的接口，它能与MuVo-NX MP3播放器等创新音频产品直接接驳，播放音乐；此外Inspire T7700还提供了耳机和麦克风接口。

六、安装与试听

我们用一套中端AMD系统（KT400+Athlon XP 1700+）搭建了试听平台，创新的一体化安装程序将数百MB数据拷贝入硬盘，整个过程约5分钟。


音箱校准系统

创新声卡具备的强大功能不仅体现在硬件上，更体现在软件上。一般来说，PC用户拥有不同的听音环境，多媒体音箱的摆放方式也各不相同，而这会极大地影响最终效果。相对于较早版本的Audigy2，Audigy2 ZS的音箱校准系统显得更为强大、灵活，它提供了创新自己的音箱调节系统和THX音箱调节，前者简单易用，而后者则显得更加专业，可手动设置音箱的距离，这对房屋空间狭小的用户来说有很大的灵活性，这一功能是其他声卡所不具备的。

Test results

Freq. response (40-15k):	-0.21, +0.13 dB	Very good	Details...	Graph...
Noise level (A):	-111.6 dB	Excellent	Details...	Graph...
Dynamic range (A):	91.8 dB	Very good	Details...	Graph...
THD:	0.0011 %	Excellent	Details...	Graph...
IMD+noise:	0.648 %	Poor	Details...	Graph...
Stereo crosstalk:	-106.8 dB	Excellent	Details...	Graph...

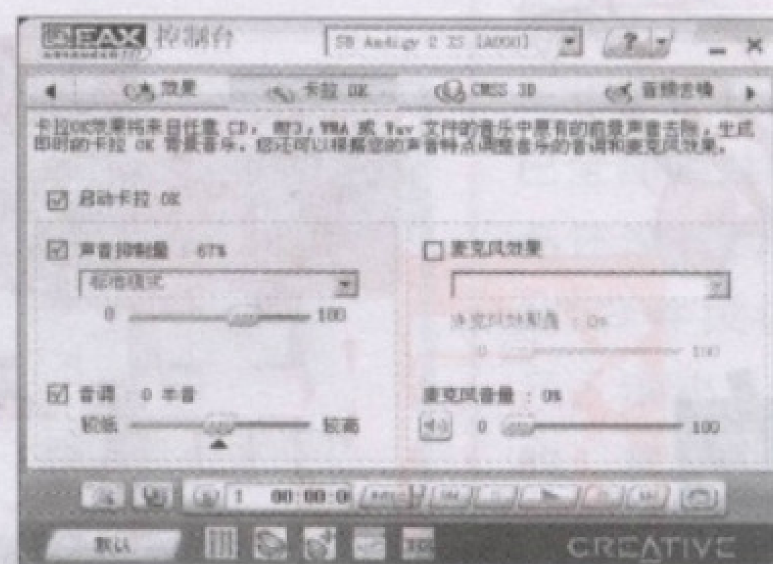
General performance: VERY GOOD

Close

44kHz下的RMAA测试成绩

创新SB live!/Audigy系列声卡的SRC（重采样转换器）一直受到许多PC音频爱好者们的非议，44kHz采样率下的表现尤其差强人意，Audigy2 ZS依然没有给出一个令人满意的答案。从我们在RMAA软件中的测试结果来看，它在44kHz下依然存在问题，特别是互调失真（IMD）过于明显（这也所谓"数码声"的原因之一）。但我们应该一分为二地看待这个问题：首先Audigy2系列是符合AC'97标准的声卡，因此必须以48kHz（及其倍数的频率）为核心处理信号，而通常电脑回放的音频多是44kHz，因此在SRC转换时就会出现一定失真，这样的问题同样会出现在其他AC'97声卡上；其次，完善的SRC算法极其消耗资源，有兴趣的读者不妨试试CoolEditor中的软件"SSRC"，1.7GHz的赛扬4处理器竭尽全力也只能很勉强地完成实时转换，即便是foobar2000播放器中较高效的SSRC也会消耗掉Audigy2 DSP很大部分的处理能力，创新不可能将声卡DSP所有的运算能力都用来进行SRC，因此只能在效果和性能之间取平衡。

除Audigy2 ZS附带的DVD-Audio光盘外，我们选取了数张试音碟及独立的ape、MP3格式单曲进行试听，Audigy2 ZS与Inspire T7700的搭配演绎出较强的综合实力。一般X.1音箱干涩、不耐听的缺点已得到较大改善，



能去除人声的卡拉OK功能

由于Inspire T7700采用了分频技术，回放双声道立体声音乐时，高音显得更加透彻，中频已接近500元左右书架箱的水平，低频方面更是表现抢眼，震撼有力。

它们在DVD及游戏中的表现也非常精彩，在精确调整音箱摆位并进行相应设置后，我们认为这样的组合基本上能达到目前PC领域DVD回放和游戏音频的最佳效果。新款音箱在音质、分离度、功率等重要指标的平衡和把握上，的确具有非常深厚的功力，而且Inspire T7700显然比以往创新推荐搭配的音箱更能发挥Audigy2系列的能力（音质上Audigy2 ZS相对Audigy2并无太多变化，都属于优秀的行列）。



均衡器

每每推出一个新版本的声卡，总会伴随着软件功能的升级，这似乎成为创新的例行工作。除操控界面的更新，创新给Creative MediaSource软件增添了一些可爱的功能，例如前面提到的卡拉OK，不过其效果不太令人满意，随便玩玩还可以。Creative Audio Converter同样是新成员，它可提供了不同格式音频文件间的转换，不仅速度惊人，而且支持5.1/7.1声道WMA Pro。同时创新将原来内置的EQ均衡改成7段控制，更加明了，用户可自行微调并保存个人设置。

这次的送测样品中尚缺少部分软件（主要是游戏），零售版本会有2套游戏：《古墓丽影——黑暗天使》（2CD）和《彩虹六号——盾牌行动》（2CD）。

总的来看，体验Audigy2 ZS Platinum Pro在Audigy2的基础上进行了一次较为重大的升级，其新功能还是比较诱人的，不过2480元的售价真有些"高处不胜寒"的感觉。不过好在创新还同期发布了980元的Audigy2 ZS标准版，不带外置盒的它应该会对PC音频爱好者更有吸引力。P



随着宽带上网的普及，网民对互联网熟悉度的增加，特别是今年“非典”过后，网上购物及网上个人交易大有风起云涌之势。2003年，一家国际调查组织公布的最新消费者调查显示：网上购物的安全性是消费者通过零售商网站进行在线购物的关键因素，73%的被调查者认为安全性的高低将影响他们在未来3个月是否会网上购物；70%的被调查者对安全和欺诈问题表示关注；61%的被调查者担心他们的信用卡号会被“黑客”截获。调查还显示，以下方法能够大大减轻消费者对在线交易安全性的担忧，从而鼓励他们进行更多的网上购物：对网上购物是否了解和熟悉（包含了解骗子的一些常用骗术）；网站是否能确保网上购物者的个人隐私；网站或个人能不能为在线交易提供额外的安全保障措施；网站能不能提供在线安全认证等。



网上购物海陆空全豪华攻略（下）

擦亮眼睛——网上个人交易与购物防骗指南

■重庆 一居

一、个人交易攻与防

1.自己有东西想卖怎么办？——无处不在的二手论坛

很多网友都想在网上卖掉自己不需要的东西或一些新的商品，但在易趣等网站注册后要通过“实名认证”才能卖东西，这对于一些偏远地区的网友来说根本就不可能，因为易趣没有在这些地方开通“身份证认证”等业务。自己有东西想卖怎么办呢？其实很多大网站、大论坛都设有二手交易BBS，其可作为个人网上交易与购物的重要补充。

下面我们就为你介绍几家比较有特点的个人交易二手BBS平台，以便你有的放矢：



图1

新浪网二手市场（http://2shou.sina.com.cn/2shou），这是门户网站新浪网提供的二手交易BBS，其交易种类丰富，包括手机、电脑配件、汽车、家用电器、摄影器材、音像制品、报刊书籍、房屋出租、日用百货、宠物、收藏品、礼品、家具、儿童用品等（见图1）。

小熊在线二手论坛（http://2s.beareyes.com.cn/cgi-bin/2s/2sl.cgi?group=2s&job=esindex），这是一家主要以各种二手电脑配件、数码产品、书籍等为主的二手论坛。

远望二手配件论坛（http://bbs.cniti.com/cgi-bin/board_show.cgi?id=24&age=30），重庆远望集团提供的二手交易论坛，各种电脑配件都可在此买卖（见图2）。

图2

蜂鸟二手交换（http://www.fengniao.com/forum/forumdisplay.php?forumid=3），一家以DC为主的二手论坛。

迪派二手论坛（http://www.dpnet.com.cn/forum/f_right_2hand.asp），以二手数码产品为主的论坛。

本来数码论坛（http://www.nbcoming.com/bbs/index.asp），一位天津网友开办的二手笔记本交易论坛，其出售的每件商品都能提供详细的实物图片，交易记录也较完善。

重要声明：任何交易都可能有风险，我们介绍以上论坛并不代表我们认可以上论坛，只是为大家介绍一个可交易的场所，在个人交易时真假伪骗还需大家自行斟酌，我们不为此负任何的相关连带责任！

2.如何避免网上购物的风险

“10亿人民9亿商，还有1亿在观望”，这句话充分表明了国内消费者对做生意的浓厚兴趣，更不用说这种投资很小的网上商店了。很多人都跃跃欲试或已经尝试。目前，个人商品销售网站呈梯次增加趋势。但良莠不齐，同网下交易要小心骗子一样，网上交易也需小心谨慎，网下能遇到的各种诈骗手法在网上一样也有，诸如款到不发货、货品不对、质量残次、无售后服务等，对于初次网上购物的

网民来说，往往对此无所适从。下面我们就先来介绍几招识别骗子公司的要诀：

①查看是否有营业执照。营业执照一定要能够看清楚公司名称、注册资本，有些网站虽放有营业执照，但却是将别人的执照缩小后放在网上的，这点需注意，执照一般会在网站最下端的一排说明与介绍中。

②不要轻易相信那些标明和XXX公司合作的网站，其实大多数情况下合作公司只是帮他们搭建网站，或只是提供了域名注册等业务，这些合作网站并不参与销售活动，如果网上购物被骗，这些所谓合作公司不负法律责任。

③查看公司的银行帐号、电话、传真是否齐全，没有公司银行帐号而只有个人帐号一般只是个人网站，而公司银行帐号的帐户名称应和营业执照上的公司名称一致。此外，在汇款时最好将货款汇入公司帐户，而不是个人帐户。

④发送垃圾邮件、开展色情业务的网站80%以上是个人网站，这类网站随时有被查封的可能，在此类网站购物是没有保障的。

⑤查看是否可以网上结算（网上支付）。网上结算可以实时到帐，只要支付成功，5秒钟内即可到达该商户的公司帐户，且顾客不用支付汇款的手续费。能够开通网上结算的商户必须要和银行（或者专门经营网上支付平台的公司）签定结算合同，虽然网上支付不能保证绝对是正规公司经营的网站，但却可以在一定程度上说明经营者的实力。没有开通网上结算的公司，只能通过网上转帐或者网上汇款的方式（如用招行一卡通转帐），且顾客还要支付汇款手续费（见图3）。

注 意
所有数据传送都是经过124位加密的，
并在银行内部进行操作，谁都无法看到你的密码，绝对安全可靠！
按此处进入网上支付系统

图3

⑥到当地工商局网站查询该网站所属的公司是否真的存在。很多个人网站冒充“XX公司”、“XX商店”经营，但实际上该公司（商店）根本不存在（例如深圳的一些网上公司，你可以到深圳市工商行政管理局网站http://www.szaic.gov.cn查询，查询时输入“XX公司”即可一知真伪。同理你要上其它地方的工商局网站查询只需将http://www.**aic.gov.cn中的两颗星换成当地的简称即可，例如四川就是http://www.scaic.gov.cn）（见图4）。

图4

⑦查看产品的价格，特别是进口产品价格是否比正常价格低太多，如果价格和其他网站相差很大，很有可能是假货或“空手套”。一般来说，进口商品只能直接去国外或到香港拿货，内地很多网站都无法直接取得，所以加上了运费的商品价格不可能便宜得离谱。

二、网上交易被骗实例解析

俗话说，林子大了什么鸟都有。在网上交易和日常购物一样也有可能上当被骗，该如何进行防范呢？这是很多想网上交易的读者最关心的话题。在此，我们查询了大量新闻报道及网上交易被骗案例，在介绍被骗实例及骗子常用手法同时也解析该如何防范，以便你在网上交易时参考。

只收钱款不发货

实例1： 从2003年元旦至今，X市消费者协会接到有关“易必得”网站涉嫌商业欺诈和售后服务投诉已达23件，如2003年1月22日，消费者南先生在“易必得”网站的集体议价栏中购得一只MP3播放器，价格580元，1月25日，南先生进行网上支付，然而南先生钱款支付后就没了音讯，拨打该网站留下的电话号码，不是忙音就是无人接听。而3月，家住四川的李先生也在“易必得”看中物品13件，并已全部通过网上汇款，可直到6月，物品还没收到。据统计，“易必得”网站23件投诉涉及的金额已达1万多元，消协人员进行调查后，发现所谓的“易必得”网站（又称上海格莱默高科技发展有限公司及易必得信息技术上海有限公司）在卢湾区仅是临时租用了他人3间房屋作为网站经营场所，门口没有任何网站标志，室内只有几名工作人员和六七台电脑，场地零乱，显然是非法经营（见图5-易必得网站）。

图5

实例2： 江苏的一位网民在某著名网站的二手交易BBS上看到一台自己喜欢的照相机，经过一系列复杂的讨价还价后成交，下线后按指定帐号给广西河池地区的卖方汇去相当数额的款项，而最终汇款如石沉大海，根本不见有人按照网上的约定寄照相机过来。

点评： 租借对外不挂牌的房子，再弄个“草台班子”，也不进行必需的工商注册，就堂而皇之建起一家实行无店铺销售的商务网站，一旦这些

图6

人携款逃跑，便给消费者带来极大的损失，所以在这些不正规的网站上购物确实要慎之又慎。此外，网上购物在付款方式上最好选择货到付款（货到付款是网上购物最好的选择之一，全国大部分中小城市都已开通，例如四川除了藏区几个交通不便的县之外其它县邮局都已开通此项业务，见图6）。此外，在二手论坛里进行个人交易最好选择一个熟悉的人或可信赖的人做中介（如版主或大家公认的资深网友等等），双方（或一方）都先把钱/货发给大家都认可的中间人，待中间人确定货/款都符合描述后再汇给对方。

提示： 最好到一些比较著名的网上商店购物，此外，一般在网下商场里有良好信誉的零售商在网上也比较可信（我们上期文章中介绍的一些网上商店可供你参考选择）。在决定下订单前，最好仔细阅读这家网上商店的各项规则，包括销售、隐私、安全及退货等的细则。此外，在国外网站上购物，一定不要忘记，国际性网上商店的商品标价并不都是人民币，且这些商店的外币兑换率常常是各不相同的，在这些商店里购买的商品需支付关税，如果加上这笔支出后，之前看起来还很便宜的商品其总价会让人心痛。此外，较正规的网上商店都会列出各地区的客户服务电话号码，一旦有疑问，可立即致电询问，反之如果发现网上商店没有提供任何客户服务电话号码，那就要慎重考虑在这家网上商店购物的可靠性。许多消费者对网上付款安全性存有很大顾虑，笔者认为，只要确认自己是在一个安全网站上，就可放心输入个人资料，包括姓名、地址、电子邮件地址等，但千万不要通过电子邮件传送信用卡号码等，因为那样极不安全。

小提示： 正常情况下多长时间可以收到货？商家收到你的货款时间：网上支付（一般1分钟内到帐）、银行汇款（一般2个工作日内到帐）、邮局汇款（2天到帐，目前邮局已普遍采用1小时到帐电子汇兑）、招行一卡通（1分钟内到帐）。根据你选定的不同送货方式，发货后的到货时间也有不同：特快专递一般2～3天收到；一般邮政快件5～7天收到；普通邮寄一般7～15天收到，货到付款一般2～4天收到。凡是超过了以上期限你都要小心了，发现受骗要及时向当地公安机关报警。

小心网上拍卖陷阱

实例1： 山东泰安王先生，在雅宝拍卖网上（www.yabuy.com）通过网上竞价的方式购买了一部NOKIA8810手机。汇款给卖主后，王先生就和这位名叫"Kiss 590069"的物主失去了联系，经调查发现这位物主还通过类似方法，骗取了另外4位网友的钱，后在警方介入下才得以挽回损失。

实例2：一名浏览eBay的网友被平价出售个人电脑的广告所吸引，而卖主要求有兴趣者毋须竞投，可直接以E-Mail联络，又要求先付款，后取货作为交易条件，而买家付款后一直没有收到货品。该名骗子在eBay所登记的卖家资料全系伪造，想追究亦无计可施。

点评： 拍卖诈骗在各类网上诈骗中名列榜首，这跟网上交易模式有关。在网上拍卖，买主和卖主不用直接见面，拍卖的东西也是"虚拟"的，人们主要通过在网上竞价的方式来达成交易，这就给那些心怀叵测的人以可乘之机。他们故意以虚假身份注册，并在网上以极低价格拍卖一些贵重物品，当买家成功投得廉价的货品后，骗子一般会要求他们将全额存入电子帐户或银行卡，但买家付款后，却一直收不到货品。

小提示： 大家参与网上拍卖须小心，尤其是涉及金钱交易，大家应明白网上拍卖所涉及的风险。一些狡诈的网上骗子更是将个人网站建/注册在司法管辖权不完善地区，当中又涉及第三国银行帐户，故本地警方难以跟进侦查。

"实名认证"也非十全十美

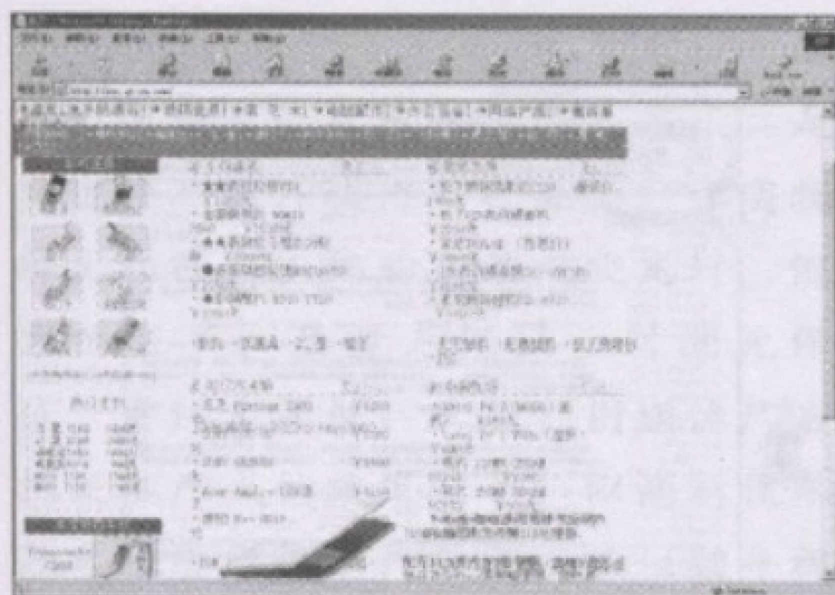
实例1： 曾有一个自称杨冰的荆州卖家通过易趣网实名认证，接着便登录出售以手机为主的240件商品，全部为无底价1元起拍。过了半个月，买家纷纷举报杨冰诈骗，易趣网立即采取行动，删除杨冰在线剩余的全部商品信息，并通过电话、电子邮件向相关买家发出警示。之后，这一荆州卖家又以"愈喜"、"尤伯恒"为用户名再度登录易趣网"拍卖"手机，随即，易趣网通报上海网监、荆州网监，协助警方逮住了这个真名叫吴学峰的骗子。骗子被抓获时，警方查实他先后用18张身份证开设"影子公司"，诈骗了20余万元，其中在易趣网上欺诈25单，诈骗了56 560元。

点评： 光是笔者在新闻中看见以假身份证上网注册卖假货，骗到汇款后就"蒸发"的假公司或个人就已是数起。为此，去年下半年易趣网、卓越网、网易等买卖网站相继实行实名认证制度，卖家提交的注册信息需通过政府有关部门、银行验证后，才能建立网上社区。但即使如此仍对骗子防不胜防，他们仍可利用别人的身份证来实施诈骗，所以实名认证虽大大有利于诚信交易，但由于多种客观原因，眼下尚不能达到立马就能揭穿用别人证件办的假公司，所以如何建立更诚信的网络交易社区仍需各大网络公司更多努力。

小提示： 骗子的身份证从何而来？如某人身份证件遗失；一些地方住旅馆或办医疗卡要登记姓名、身份证号码和家庭地址；一些有奖竞猜活动要求填入参与者的真实姓名、身份证号码、家庭住址等等。不法分子都很有可能盗用这些信息制作假身份证，上网站登记，开银行帐户。

臭名远扬的网上"中英街"骗子

实例1： 电子商务在提供购物新方式的同时，欺诈活动和网络诈骗行为也日渐成为消费者投诉的热点。例如，广西宜州市个体户杨XX向盐田区消委会投诉：他看到深圳国泰移动数码有限公司（地址：深圳市中英街158号嘉诚大厦27楼）在其www.gt-cn.com网上发布的低价购物信息，从3月2日到5日，他根据网上所提供的


图7A

帐号共汇款23 650元购买2台摄像机、10部手机。可款汇出后该公司就不再理睬他，直至到投诉时该公司都没有给他发货。盐田区消委会经调查，发现根本就不存在中英街158号，深圳国泰移动数码有限公司也是子虚乌有。据了解，盐田区消委会已经接到多起以中英街公司为幌子，利用网上购物进行诈骗的投诉，被骗金额从几百到几万元近百起（见图7A-骗子网站）。

点评：一台全新奔腾4笔记本电脑只卖4000元人民币，一台SONY-F717数码相机只卖2500元，你相信吗？一个大公司只用一部手机作为联络方式，天上不会掉馅饼，只有陷阱。行骗者的手段其实很简单，就是利用“中英街”在人们心中价廉物美的印象（提示：深圳市根本没有顺兴街、顺平街和中英街这几个地址，凡是以这几个地址刊登销售广告的一般都可断定是网络骗子！），提供一个不存在的地址，或根本就没有的公司，在网上发布信息，以低价为诱饵，引诱人们上当，然后要求购买者把钱汇到指定的银行帐号。

小提示：一个看似正规、完善的公司网页，加上价格诱人的商品，以及信誓旦旦的销售承诺，你怎能不动心呢？在对该网页宣传产生兴趣并准备进一步了解其商品时，你会发现对方提供的联系方式是QQ号或手机号，而非固定电话。试想，一个正规注册公司怎会没有办公电话呢？而网络诈骗分子当然不可能提供固定电话让你去找到他的老巢。在付款前，对方会热情地在QQ上让你大有当一回“上帝”的感觉，接着就是付款购买，对方会要求你将现金打入他预先提供的银行帐号里，而不允许你通过邮局汇款。付过款，你当然等不来购买的商品，再用QQ和对方联系时，供货商对你就不再理睬了（见图7B-同类的网站很多）。


图7B

为避免不必要的损失，在此再为你提供几种辨别骗子网站虚实的方法：

1.看其是否提供公司联系电话，而且必须是固定电话。

2.看其是否注明公司办公地址，如有，不妨与该公司的人交涉一下，表示自己距离该地址很近，可直接到公司付款。如果对方以种种借口推脱、阻挠，那你应该庆幸自己避免了一次财产损失。

3.看其是否支持邮局汇款业务，如没有，还是谨慎一些为佳。

4.多了解这类骗子公司的热点，网上需加注意的公司集锦：http://club.china.alibaba.com/club/post/view/344982?par=1&bid=50&pge=1&sty=2#post344982（此为网上消息，仅供参考，并不代表本刊观点）

小提示：根据网友提示，所有自称是顺平街和顺兴街的公司都不存在（整个他们所描述的那条街根本就不存在。中英街的最大号码是42号，并没有香港段和深圳段之说。实际上街的左边是深圳公司，右边是香港公司，是对门关系，一共也就50米长的一条街，只有一个入口，就是深圳沙头角入口，不存在从香港进入的说法），他们的手机号码以及电话号码都是福建段，主要是厦门、泉州等（通过中国电信1860客服热线和中国联通1001客服热线，可以咨询到该号码的开户地），所有所谓深圳座机（2XXXXXX）实际上是深圳的小灵通，并且办理了呼叫转移。www.szaic.gov.cn可用于查询深圳公司存在的真实性，www.info.gov.hk/cindex.htm可用于查询香港公司存在的真实性。

小技巧：手机号码归属地查询。

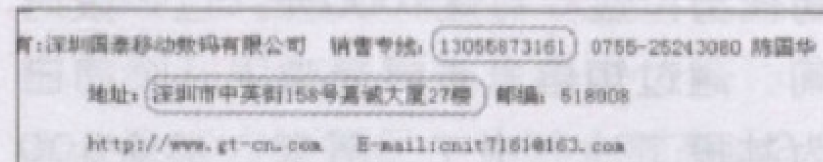


图8

随便找到一个可查询手机号码的网站（如www.xm100.com/online/mobileaddr.asp）就可查询任何地区的手机号码（输入对方手机前7位号）。识破骗子的方法很简单：无论广告宣称是来自什么省市地区，查询他手机的所属地就清楚了（手机号码归属地查询系统离线版软件免费下载http://www.imobile.com.cn/download.php?action=detail&did=55）（见图8-地址是深圳，手机却是福建厦门的）。

不幸的“幸运邮件”

实例1：2003年2月，深圳市公安局罗湖分局刑警大队连续接到2名群众报案，2名事主分别在2002年11月和2003年1月以他们在“香港某国际投资集团深圳办事处”举行的抽奖活动中中了大奖为名，骗走人民币20万元。经查，被诈骗的群众有几百人之多，金额从数千元到20万元不等。据警方介绍，该团伙的行骗手法是：第一步，在深圳、厦门、南昌等地租下多处住房，每一个点称作某办事处。在每套租住的房子里安装一台电脑或3至5台有线电话。第二步，发E-Mail或短信息给受骗人，称受骗人已中“香港某国际投资集团”的奖金，并告知集团联系电话。第三步，受骗人按信息上的电话，核实中奖情况，被告知中了三等奖，奖金5万，并要受骗人先往其指定帐号汇税款和手续费2000元。第四步，受骗人汇入2000元后，团伙再次发短信息告知受骗人，称其

不是会员，要寄二张照片、身份证复印件、现金8000元，才能入会，否则不能领取奖金。第五步，受骗人再次汇入8000元，团伙通过短信告知，经董事会研究，受骗人被破例录取为会员，同时还提供给受骗人一个会员编号。第六步，一名自称科长的人主动打电话向受骗人介绍公司情况，让受骗人将中奖的钱再拿出一部分，由公司代为投注，每注1000元。过一段时间，通过短信息告诉受骗人，公司已为其投了注，中了一等奖，奖金500万元，受骗人需再汇入20万的税款和手续费才能领奖，受骗人汇入巨款。第七步，发短信息告知受骗人，公司已将其中奖的全部奖金汇入受骗人提供的帐号，要受骗人3天后查询汇款情况，3天后受骗人多次查询无款汇入，打电话再无人接听。

点评：上面实例已堪称网上"幸运邮件"的大骗子了，而现在网上"幸运邮件陷阱"的制造者常用手法是：在网上发出无数电子邮件或手机短信，信中说："阁下收到的是'幸运邮件'，只要您按照信中的地址寄出小额幸运款，幸运则会降临，您将收到数万元的汇款，如果您失去这次机会，噩运将会长久地追随……云云。"如果你真信了这套胡话，把钱寄出，那么等到的将是无休止的后悔。且由于所骗金额不多，大多受骗人不会报案，这更助长了这类骗子的歪风邪气。

小提示：同日常生活中这类骗术一样，这是一种冠以"免费赠品"、"幸运邮件"美名的网上陷阱。1.施骗者先是设法搞到被骗者的电子邮件地址。2.发去一封"中奖喜报"或"幸运免费赠品"喜报，报告中了某某大奖或幸运之星降临，奖品或免费赠品是电脑或数码相机、摄像机、彩电等，请于某月某日将运费多少汇往某地，过期即被视为弃权。说得煞有介事，不由你不信。于是很多"中奖者"或"幸运者"把运费汇出，可是等来的却是音信杳无，所以这种中奖信息如果不是建立在你提前参与或者来自可靠网站，一般上当受骗的几率为100%。

短消息"廉价商品"来了!

实例1：目前通过短信息发布的诈骗信息有"中奖"、"提供六合彩特码"、"婚姻介绍"、"办理证件"、"海关处理罚没商品"等，要求先汇款作为"所得税"、"寄运费"、"路费"、"会员费"的，以及打通手机迅速挂断，待机主复机时推销六合彩号码等典型作案手法。例如2003年6月以来，北京地区不少手机用户都频繁收到这样的短消息："祥云集团有轿车拍卖，雅阁、凌志2000款8万元，批发手机负责送货，找广东江强138XXXXXXX联系"以及"本公司现有一批福建海关罚没物品，包括轿车、影碟机、数码相机、电脑配件等，价格低廉，量大从优"等，一些不明就里的人往往因轻信而开始和他们联系，以致上当受骗。

点评：越便宜越好是正常人的一般心理，而短消息骗局一般手法是，犯罪分子用假身份证购买手机储值卡并办理若干信用卡，然后通过手机与电脑连接，向外地手机用户群发短信，谎称对方中奖或某地有便宜物品出售。此外，以出售便宜物品为诱饵的诈骗分子还往往以验看购货人资信实力为由，窃取购货人信用卡号和密码，然后将购货人的存款全部提走。

小提示：目前手机短信发送方式主要有：手机间点对点发送、通过人工声讯台发送、手机短信群发器（是犯罪分子的主要作案工具，福建人称它为"土炮"，由于手机用户接受短信无法选择，处于被动接受状态，手机号码段又有一定的规律性，所以犯罪分子利用这种群发器，可以随机选定同一地区手机号段，对手机用户进行不间断的短信群发，2到5秒就可以发送一条信息）、网站发送和网上软件发送等。由于后3种方式有着较强的群发能力，不良短信往往是通过后3种方式发送。但无论用哪种方式，所有短信都得经过移动通信的平台才能到达接收方的手机，从这点上说，从技术上防范和阻止不良手机短信，



图9

净化移动通信领域，是我国移动通信部门面临的新课题。那么该如何防范和避免此类上当受骗，在复杂多变的商品大潮中有效保护自己呢？（见图9-网上可下载众多的短信群发软件）

1.谨防没头没尾、掐头去尾、没有确切地址、只有手机号码、传呼的各类信息。

2.克服贪欲，不要指望天上可能掉馅饼，多问几个为什么。

3.谨防有人窃用信用企业的名誉私下作案。

4.真正的有奖销售，国家是有一系列规定进行规范和制约的，比如，有奖销售的奖金额不得超过5000元或者同等价值的商品。从这个意义上来说，5000元以上的奖品可以说是子虚乌有。

5.不需要有效证件就拿到的奖品，要多问几个为什么。

6.网上购物、异地邮寄一定要了解到尽可能详细的产品及卖家信息。

真能药到病除吗?

实例1：某些网可邮购某些特殊药品的服务，专供如想减肥、重症病患及有脱发、秃头、身材矮小、性功能障碍、想丰胸的人士。强调能不靠节食、不用靠医生、不须什么减肥专家，更无须做剧烈运动的"配方"，就能为这些既无时间做运动，又想减肥或治病的人士治疗。最厉害的是你只要付出XXX元代价的终极治疗，任何"癌症"，甚至是"爱滋病"都可药到病除，神乎其神……而我们对于这些东西只能说：让它们去见鬼吧！

点评："病急乱投医"，虚假广告投诉反映的主要问题有：一是某些经营者通过媒体进行诱骗营销活动，

如电视购物、网上购物、报刊购物等，消费者汇款后收不到商品；二是网上样品图片吹得天花乱坠，但实物却大相径庭，邮购商品以次充好、假冒伪劣多、质量无保证、时间无保证、责任无保证；三是利用媒体广告把关不严或钻政策空子，以高新技术等名义进行诱骗；四是以某位领导视察企业的照片或一些名人、明星合影为幌子诱骗消费者；五是利用成人性用品进行夸大宣传，而受害者又不好意思言明的心理进行诈骗。

小提示：在消协接受的网上投诉中，又以虚假药品广告最为突出。虚假药品广告的表现形式主要有：其一，没有药品广告审批文号、药品生产批准文号或刊登无效的批准文号；其二，宣传疗效和治愈率，如“药到病除”、“根治”、“安全无副作用”、“一盒见效”等；其三，宣传《广告法》明令禁止的药品，如：治疗肿瘤的药品、改善和治疗性功能障碍的药品、戒毒药品、医疗单位配制的制剂等；其四，与促销其它商品一样，大搞药品馈赠、买一送二或降价等活动；其五，利用患者的名义或形象，以及医药科研单位的证明，做新闻形式的软广告。

低价的陷阱

实例1：美国一个叫艾伦的青年人，曾用网上销售电脑的手段，诈骗了50多名各国的网上客户。他的诈骗手段是：1.在网上选准一个网点，然后到处发布销售电脑的广告，当然这些电脑都是“价廉物美”的，然后他在网上等“鱼”上钩；2.一旦有人接洽，他就以压价的许诺先让对方付少量定金，当接到对方定金后他再寄出一个空纸箱，并把发货单快递给对方并索要全部货款；3.等货款一到手，他便改换门庭帐号等，潜藏到其他网点上继续猎获下一个目标。在不到一年的时间内，他诈骗金额高达12万美元之多。当然，他这样做的后果是被警方逮捕。

点评：当购买者与其联系后，他们会提供一个银行卡帐号，并让对方交一部分预付款，一般为全款的1/4到1/5。随后他们会给汇款者打来电话，编造种种谎言，让其付更多的钱，否则便不能保证到货。当消费者恍然大悟时，钞票早已源源不断地流入骗子的腰包。

小提示：在某些网站甚至可以邮购某些特殊用品的服务（比如毒品、管制枪支等），价格相当优惠，但这些特殊用品一般是法律禁止或不受保护的。为骗取他人信任，这些网站甚至会说：你可以先寄一半购物款，等货收到了再付另一半。但当你真把钱寄过去，收到的东西往往跟广告有很大出入（比如购买真枪收到的却是塑料仿真枪）或根本收不到。因为你想邮购的东西是法律禁止的，所以你即使被骗得再惨也不敢报案，这些骗子就抓住人们这种心理大肆行骗。

网上“传销”的骗局

实例1：更具欺骗色彩和危害性的是网络传销。有人把传销那套把戏搬到网上，经过重新包装后，以所谓的网络营销新模式来骗钱。首先给你发一封电子邮件，介绍他们公司新推出的一个产品质量如何如何，可以包退包换，完全没有风险。当你购买了多少套后，就自动成为他们的高级销售人员，可通过发展自己的下线钱生钱……广东佛山警方曾破获一起使上千网民受骗的非法传销案，两名骗子在几个求职网站打出广告说：他们需要各个城市的在家工作人员，基本月薪1000元，工资将视发展“下线”数量而定，两名骗子为此骗取了三万多元的报名费。还有一些网站要求注册者购买价格昂贵的金帛画等，然后再去发展“下线”，有的甚至要求汇款到国外买大辞典之类的书籍等。

点评：如今，非法传销中的金钱游戏也漫游到互联网上，其中一些信誓旦旦地许诺有可观投资回报来吸引投资者，但最终大部分“下线”都只能血本无归。最早有这样一个实例：国外有一家叫“财富联盟”的站点向用户许诺，只要用户付出250美元，便可以得到每月5000美元以上的收益。最后结果可以想象，95%以上参与此项活动的用户都赔了钱，有的甚至因此倾家荡产。因此，我们郑重告诫上网者，不要投资于任何“许诺以小笔投资又不用付出任何劳动却可以获得难以置信的利润”的诺言，因为“天上是不会掉馅饼的！”

2001年在全国各地闹得沸沸扬扬的东方神龙数码卡非法集资诈骗案早已告破，5名犯罪嫌疑人伏法。这起全国首例利用互联网非法集资传销诈骗案涉及20多万网民，诈骗金额高达2.3亿多元。神龙数码网于2001年4月份开通，他们宣称购买神龙数码卡，凭卡上神龙网点击该网站广告，每点击一次可获得0.3元回报，3个月可获利511元（该公司在网页上供网民点击的广告，是未经有关企业同意擅自发布的）。同时在全国除西藏自治区、台湾省外的30个省、市、自治区的210多个市县，发展了368个代销商，通过代销商共售卡80多万张，销售总金额达2.3亿多元。这些代销商分两个层次，第一层次直接向该公司购买神龙数码卡，每张320元，然后以每张350元销给第二层次代销商，第二层次代销商再以380元卖给网民，以此类推。

以次充好

实例1：2003年7月上旬，甘肃省兰州市消费者徐先生给江西省消协寄来一封投诉信，投诉信称：“2003年4月，我在网上看到了‘南昌好就来性用品公司’产品介绍，并对其推荐的热销产品H24M性用品产生了兴趣。通过互发电子邮件交流，我于4月28日通过招商银行一卡通将1200元转入到该公司帐号，购买H24M。后来，我发现该公司寄给我的根本就不是我订购的产品，无论是外观还是功能都有明显差异，而且其邮来的产品在兰州才卖480元”。

实例2：虽然互联网上不乏高科技、多媒体技术可让消费者看到有关物品，但送到手的却往往又是另外一番情形了。王小姐是某网上服装店常客，但最近其在该网站购买的成衣与

商铺上的图片却大为不同——布料与网站描述不同，原先衣服上的"圆领"变成了"尖角领"，而领口上的蕾丝也不见了踪迹。王小姐要求商家更换，商家则说近来生意太好了，这种样式已经没有了，如果需要可以等几个月。



图10

点评："耳听为虚，眼见为实"是中国人买东西的第一原则，像王小姐这样购买到的实物与网上图片不一致的情况，已成为不少消费者网上购物时的最大烦恼。和比现实生活中昂贵的柜台租金，网上商家有更多利润空间，可通过薄利多销的策略来吸引消费者，但网上也存在着一些以次充好、兜售假冒伪劣产品的情况。一旦发生这种情况，特别是在异地，与工商部门不便联系，因而给取证工作增加了难度。而且即使是正品优惠销售，也存在一定销售陷阱，例如在书籍销售上，陷阱就更多，如提高异地运费、将滞销书籍加价之后冠以"买一送一"名义销售、对某些定价非常高的"精品书"打折销售等（见图10-样品和真品一样吗？）

小提示：消协提醒，网上购物时，要挑选正规、有良好商业信誉的电子商务网站，并记录该网站联系方式以及地址，保留好相关交易凭证。

九成新还是六成新

实例1：四川X网友在XX报上看见广州二手配件商刊登的广告，上网查询后看中了一款二手MMX笔记本电脑，经E-Mail和电话询问，该经销商反复强调其二手笔记本有9成新以上。该网友便放心将钱打入该商家帐号，半月后收到货拆开一看，该款号称有9成新以上的二手笔记本大概也就6成新左右，便打电话到该商家处质询，该商家却称他们一直就将这样成色的二手笔记本称为9成新左右。该网友要求退货，但该商家称二手货一概不退货只能换货，但邮递费用要买家出。考虑到该笔记本没有其它质量问题，邮费昂贵路途遥远来回耽搁的时间又多，该网友最后只好不了了之。

实例2：一个二手网站刊出消息，声称其新到一批一年质保的全新康柏N610C型笔记本电脑，价格要比水货3年质保的同类康柏N610C笔记本电脑便宜1000元左右，引得很多网友纷纷购买。但随后事实表明，这批一年质保的所谓全新笔记本，是厂家因质量问题或其它原因被退货后再出货的翻新机，其保修期也相对减了2年时间。大家知道，万元笔记本翻新机价格要比全新机低数千元，将翻新机冒充全新机出售无疑对消费者也是一种欺诈行为。

点评：以旧充新或干脆将翻新机当全新机卖，这是网上二手邮购中一些商家的常见手法。无它，新与旧的差别将在很大程度上决定该二手商品的价格定位。对于二手货新旧而言，大家在网上购物时要尽可能要求卖家出示该商品全方位清晰实拍照片，以确定新旧度，特别是价格较贵的商品一定要如此，否则就不要考虑购买。对于这些价格较高又不能当面辨别的东东，大家在交易前要多问多了解才能避免花冤枉钱（见图11-能不能提供各视角实物图片是你选择的要点）。

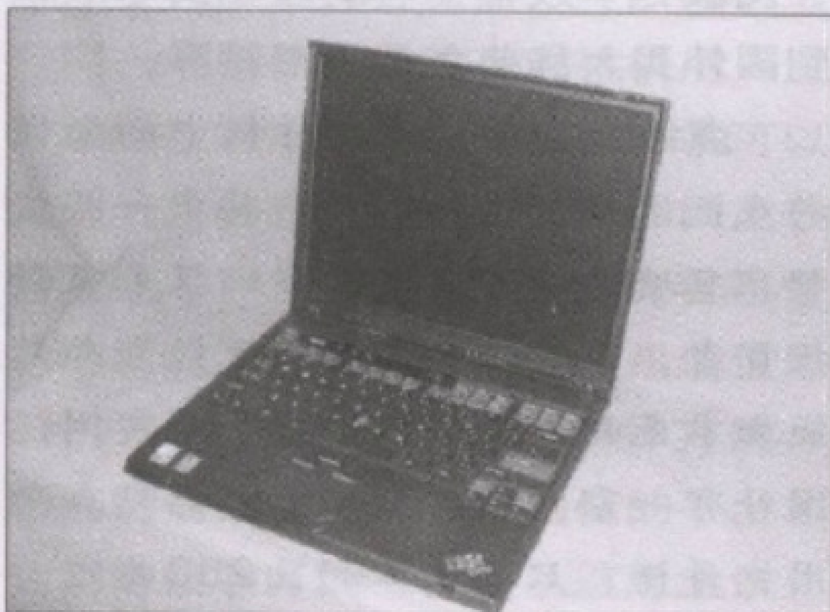


图11

小提示：笔记本算得上个人网上邮购中比较贵重的物品，相对于水货来说，翻新笔记本辨认就难些。虽然返修、翻新机在外观上很难看出破绽，但这种伪装也并非天衣无缝。首先是外壳，仔细检查表面涂层有无划痕，色泽是否均匀，特别是翻盖和面板上的LOGO，有没有后喷漆的痕迹。再有就是键盘，一般JS都会换上新键盘，主要是为了掩盖缝隙中的划痕。还有要检查翻盖连接轴，开合的感觉是否有松动，合盖后的严紧程度。此外，在包装盒、笔记本背面以及BIOS中有该笔记本的序列号，这3份号码必须相同，且在许多大品牌笔记本的官方网站上都有查序列号的功能，所以也可登录其网站检验一下机型、销售地、保修的情况。

如何辨别翻新手机？一般手机的前壳和电池都可更换，对于那些后壳不能更换的，用一种喷雾剂一喷，旧壳表面立刻会出现像新机一样的磨砂，磨得比较厉害的边缘处还可用细砂纸打磨，这样外观基本上和新的一样。这些手机由于售价较低，买主不会细看，所以大都能蒙混过关。而手机的入网许可证，可用电吹风轻易地吹下，换上从别处搞到的新证，包装盒上条形码也能从印刷厂定制，这些"做工"不是专业人士根本无从辨别。但伪造的新手机并非无懈可击，手机上与电池接触的金属触点是无法更换的，新触点的表层是磨砂的，旧机因摩擦过多就会发亮，新手机的触点未经氧化，呈铜的原色，而发乌的必是旧机无疑。此外，发短信也可鉴真伪，你只要将"RW#进网证号#扰码#手机机身号"发送到9500，系统就将自动回复鉴别信息。

小心"网托"

实例1：某网友收到一个广告，内容是"XXX网站笔记本电脑大拍卖，全部电脑0.00元起价……"，起初该网友想，如果网虫们联合起来，将价值数万元的笔记本电脑压价到几千元，我们岂不占大便宜？所以该网友就在网上开始拍卖时去浏览了一番，

结果离竞价截止时间还有很久，但几乎所有的电脑价格均已接近最高限。该网友一想，商家保护自己的手法其实很简单，找几个“网托”一哄抬不就成了？

点评：大家常听说“医托”、“婚托”等，但网上交易时也要小心“网托”。此种骗术主要秘密在于找“托儿”或者自己身穿多个“马甲”（注册多个ID）哄抬拍品价格，以诱人高价将拍品买走。一些国家将这种行为定为违法行为，但国内目前还没有相应法规对此行为进行有效约束。如果你要参加商品或藏品竞拍，一定要了解拍品的价值及市场定位，可千万不要在轮番叫价中上了拍主及“托儿”的当。

三、后记——个人交易须知

通过以上实例讲解，大家对网上购物常见的骗子手法及如何防骗有一定了解了吧！最后再为你奉献上笔者总结的“网上个人交易的10条要点与诀窍”，以供你擦亮眼睛找到自己满意的商品，防止受骗。

1.在易趣等地方交易可尽量选信用度高、星级高的卖家交易，但也不能盲目相信星级，建议在出价前要打开用户名边上的“星星”查看里面的具体内容，特别注意以下几点：

该用户是否是刚刚注册的，而又有大量高价值的商品出售。

得到信用评价的商品（是否同一个商品，是否真实的商品）。

其他用户给他的评价留言内容。

2.如果是异地交易尽量选择邮局汇款，因为这样会有对方具体地址，万一有问题会比较容易解决；不要轻信一些骗子所谓邮局汇款慢，银行汇款快的论调，对不熟悉的商家或个人一定要坚持从邮局按住址汇款，且对汇款地址太笼统的（如只写学校名不写班级名的，因为一个学校同名的人可能很多，最好不要汇往某某信箱等）要多注意。

3.问对方索要固定电话（座机号），并在正式交易前核实该电话的有效性，可以分开时间段数次尝试与之联系，以确认电话真实性。保证收款人与网上注册的名字一样，一般不要汇给他（她）的同学、朋友之类，以免发生问题后给确认工作带来麻烦。

4.不要轻信论坛“老鸟”的言论，现在一些骗子交易时往往会先以小件商品以较低价格取得论坛“老鸟”乃至版主信任，然后在“好评”如潮中再施更大规模的诈骗。最好能在二手货交易时联系或优先考虑本地区货主，这样大家眼见为实，更能了解货品优劣，方法如在本地网站的BBS及聊天室留言征求信息等。

5.较正规的二手货网站，更新速度快，二手配件配图清楚详细，货品优劣说明详细。在选中某款物品后可先发E-Mail去询问其详细信息，最好能索取到该商品较详细的各角度实拍视图，以免不法商家与个人玩“空手套白狼”。

2002-11-19 20:51:59 恐龙猎人
加升级一起，
2180
(通过服务器中转)

2002-11-19 21:15:45 我就是我
主机标配(一机头,一原电,一直冲)
赠送大礼包(原电,博朗剃须刀)
还是专卖店的东西,带发票和三包卡,
行货,全国联保.7天包退,15天保换.

2002-11-19 20:54:01 恐龙猎人
不好意思，剃须刀已经送完了
所以已经没有剃须刀了：）
(通过服务器中转)

2002-11-19 21:18:02 我就是我
也可，我又用不着这东西的。

升级后，在客服还可以免费保修吧？

2002-11-19 20:57:08 恐龙猎人
一样的，不过需要你的身份证号码
升级以后，就只有你一个人能够享受包修服务了
(通过服务器中转)

2002-11-19 21:20:36 我就是我
你看怎么样把钱给你？

2002-11-19 20:58:44 恐龙猎人
银行转帐的方式
(通过服务器中转)

2002-11-19 21:22:23 我就是我

图12

6.成交时仔细核对商品与网上描述是否一致，收到商品后要在签收前打开确认商品，如果是在邮局也要在邮局马上打开，确认责任，如果商品有问题则不要签收。此外，在购买商品时，务必要求卖家提供必要的销售凭证及售后服务以保护你的权益。

7.天上不会掉馅饼，不要盲目贪便宜。对于价值比较高的商品，如手机、笔记本、MD等，在交易同时，还是要注意保护交易安全性，并保管好相关凭据及聊天信息。出现问题后要及时向网友公开情况，并要求版主及网站管理员协查IP地址，及时通过电话向骗子所在地工商、公安机关报案（**见图12-交易聊天记录要妥善保存**）！

8.在交易时如能做到先货后款当然很好（绝大部分邮局都开通有这项业务，不要轻信一些骗子当地没有开通货到付款的谎言），如果二手商家能在报刊上长时间刊登广告而没有被投诉的话，证明其信誉尚可，一般可放心邮购。

9.报价或价值较高的二手货不宜邮购，且在邮购交易时不要一开始就汇较大数额的钱去购买东西，要本着先小额交易，待多次确认其诚信度后再进行较大数额物品钱物交易的原则。

10.此外，当你将款汇过去后，商家却称你所购物品已售完或所寄款不够（例如其称还需邮费或商品涨价等），千万不要再另选其它你不需要或不喜欢的物品或再加钱汇去，唯一要做的事就是要求其将全款退回，也许正是上策。

通过我们以上的介绍，你一定对网上购物及如何防骗了然于胸了吧！最后我们在此祝你能在网上交易中买得顺心、用得舒心！

网罗天下之超级Flash大游戏

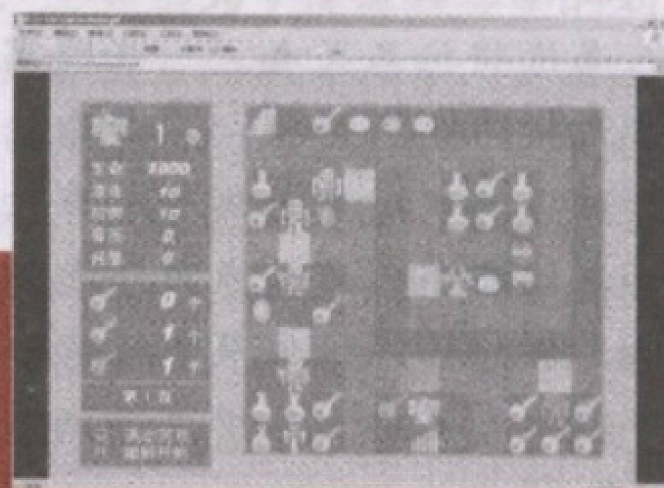
■日本 超超超人

魔塔创世纪（作者：胖老鼠工作室）

可玩性

下载地址：http://www1.gz163.cn/tech/mota.swf

大小：1.42MB



一个非常有意思的RPG游戏，是根据另一个类似的小游戏改编而成，非常传统的英雄救公主故事背景。你要在21层的迷宫之中来回穿梭，杀怪物涨经验加金钱增属性升等级，此外还要更换武器、捡各种颜色的钥匙以开对应颜色的门，总之，一切RPG游戏迷宫的要素它都具备。

这个小游戏的流程完全可以写一篇攻略，但限于篇幅，这里只给出几点需要注意的地方：

1.不要莽撞，某些可打可不打、打之又损血的怪物那就尽量不要招惹。

2.钱、经验一旦攒够立刻就去升级、加属性，不要怕楼上楼下来回跑费事，可以让你省很多血，差50血而打不了某个守口的怪物会让你哭死。

3.初期要优先加防御，加到80就行了，这样很多怪物打你根本不掉血。然后全加攻击，否则后来一些强怪物的防御超过你的攻击力，根本打都不能打，游戏就被卡住了。

4.该拼的时候就要拼，但一定要考虑清楚拼掉一个厉害怪物，得到的回报是否值得。

5.钥匙要节省，尽量少用钥匙多办事，虽然可以花钱买，但花的钱不如去升级、加属性来得值。

6.水瓶会将你的血翻一倍，一定要留到最后打Boss前再吃，否则会因为血不够而卡在21层哦。

7.打最后的Boss需要20万以上的血。

这里再给出原版的下载地址（ftp://gamedl.eastday.com/minigame/tsw10.zip，2.14MB），相对于Flash版，它有50层，另外还有个地下0层；可以存8个档；增加了暗门的设定（甚至还有暗层）；对钥匙的计算极其严格，往往钥匙都是不够用，即使购买价格也会把你吓死；隐藏宝物更多，每个宝物都有自己专门的用途，瞎用只会让你卡关；NPC不只是卖东西，与他们对话能得到很多有用的信息，比如哪层有暗门、宝物的用途，Boss的弱点等等；没有致命一击的设定，没有等级的设定；花钱加攻击、防御数值远较Flash版少得多，而且下次需要的金钱也几乎要翻一番，这些因素无疑使游戏整体难度提高了几个数量级。最变态的是还有翻版设计，翻版后打个小怪物损失两三千血很稀松平常……

丛林历险记（作者：时代华纳）

可玩性

下载地址：http://www2.warnerbros.com/steppenwolf/med/episode01.swf

……

http://www2.warnerbros.com/steppenwolf/med/episode24.swf

大小：42.8MB（一共24关）



笔者见过的最好的Flash解谜冒险游戏，类似曾风靡一时的游戏《猴岛小英雄》。故事从一支科考队伍在丛林中遭到原始部落的袭击开始，女主人公一步步在各地展开冒险，并解救被抓获的同伴。由于时间关系，笔者并未将所有的关卡全部打穿（美丽人生：其实就是笨，找什么借口啊），这里仅提供第一关的简单攻略，供读者参考。

操作键：方向键就是上下左右4个方向走，Shift加方向键就是跑，空格键是执行动作，包括与人物对话、捡起物品、触发机关等，T键是选择物品，选择物品不对是无法解开机关的，L键是打开物品栏及帮助窗口（鼠标左键单击画面右上角的图标亦可）。

流程：先到地上躺着那个人的脚边捡起绳子，然后按住Shift快速跑到船尾，到船尾向上走，看完动画，按空格键触发动作，利用绳子捞起空酒瓶，走到船中间的门前按空格键开门进入房子，房间左侧捡起哑铃，到房间右上选择哑铃，

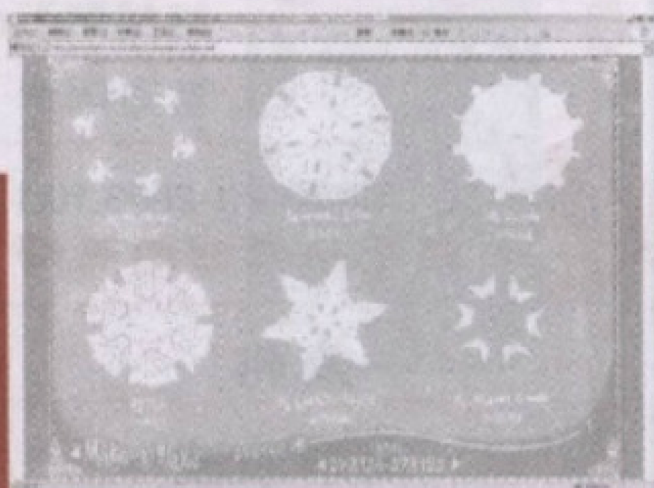
按空格键砸碎玻璃柜拿到灭火器，到房间右下拿到一串钥匙。回到船头（现在不会有暗箭了），用灭火器灭火，然后到楼梯前按空格键到船顶，和船长对话得到一瓶黄药，按I键打开物品栏，将空瓶子拖到物品栏上方，再将黄药也拖到上方，即混合出一瓶棕药，走到那个躺在地上的人前使用棕药，他就会坐起来。走到船底舱入口前，按T选择钥匙，再按空格键即进入船底舱，先到左下捡起锤子、右下捡起包裹，再到左中捡起蓄电池、右上捡起鱼叉，回到中央的楼梯前使用鱼叉，到电机前使用蓄电池，再按空格键打开开关，到楼梯前按空格键即从底舱出去了。在坐着的那个人前按空格键放下包裹，再去船尾，在救生船旁边使用锤子放下救生船，再在救生船旁的梯子边上按空格键，本关就结束了。当然，更艰难、更复杂的冒险才刚刚开始……

要想玩好本游戏，最好设置成全屏，这样某些特殊的、可捡起的物品的颜色会与背景色有明显不同，可触发的机关也会显出与背景不同的颜色，这样对破解机关、完成游戏会有很大帮助。

本游戏的第20关可能会无法下载，将episode20.swf改名成Episode20.swf即可解决。

剪纸看手艺 （作者：http://www.lookandfeel.com） 可玩性

下载地址：http://snowflakes.lookandfeel.com/make-a-flake.swf



小时的手工课，剪纸恐怕是常见课程，一张张正方形纸片随着夸张的思维跳跃和多变的个性展示，在自己手中剪成一张张主题往往不知所云，只是十分好看的图案，赢得其他同学的艳羡、老师的夸赞……那些岁月都已随风而去了，现在你要是正儿八经地叠起一张纸，随便剪点什么，不被周围的同事笑掉大牙才怪，给领导同志看见恐怕又要说你“浪费公司财产”。现在就有这么一款Flash游戏能满足你尚未泯灭的一丝童心，任由自己的想象，随意在Flash给出的白纸上流淌自己的灵感吧，觉得好的作品还可以上传，和世界各地的剪纸大师们一较高下。在这个Flash中，你不必担心自己不小心会剪坏一个细节，因为可以Undo；不必担心剪出效果不好却又无法修改，因为可以Preview Flake然后再Cut Some More；不必担心剪掉的纸屑到处乱飞，因为纸屑都掉在电脑内存里了；不必担心你的手艺太差，因为总有人的手艺比你更差……

玩法很简单，进入界面单击Make your own snowflake，等Flash自己为你叠好纸，操起剪刀乱剪吧。既然是Snowflake，自是以六角形为基础，左上角有Undo和Redo按钮给你反悔的机会，也有Preview供你随时观看自己的杰作，不满意？Cut some more继续创意，要是满意，便Save My Flake，输入你的大名，单击Submit就可以啦。

这里提供一个技巧：由于剪刀会自动吸附到纸的边缘，所以有时想剪出较精细的图案便显得不那么方便，可以右键单击，选择放大，这样你的创作空间就更大了，这个方法对剪圆滑的弧形也很有帮助。只可惜剪纸的时候不能按住Shift拉出一条横平竖直的线来……

化妆总有理 （作者：http://www.dearyou.com） 可玩性

下载地址：http://cdn.dearyou.com/eads/main/card_1498.swf

大小：1.09MB



女孩子们最爱化妆，在化妆上花的金钱最多，精力最多，时间也最多，这样便让很多男孩们受不了——等得花儿也谢了，也不能理解——就那么巴掌大点的脸，怎么折腾那么长时间？记得一个广告里，某男等某女洗澡，先是玫瑰谢了，然后胡子长出来了，等女士出来愉快地说：“我们可以走了”，男士已成白发苍苍的80多岁老爷爷：“我还可以再等会……”

这个小Flash便是模仿女孩化妆的全过程，一个面貌看起来有点“瓜”的女孩在睡梦中被电话吵醒，原来是心目中的白马王子在约她，看来是睡过头了……你就要在有限时间内把这个女孩从“瓜”化妆成“花”，要与右边的最终效果一致才能博得白马王子的青睐哦。

首先一定要仔细观察右边最终效果的颜色区别，然后就开始正式化妆了：先是扑粉，然后描眉、打眼影、瞄眼线、染睫毛、抹腮红，最后涂嘴唇（请原谅笔者对女孩化妆类词汇的贫乏和无知吧，我所能想到的动词和名词全在这里了，有什么不对……美丽人生MM改吧）。脸部鼓捣完以后还要选衣服、鞋子等外部设备，最后就可以和王子约会了。化妆时，每当你完成一个项目，便会有“叮”的一声提示，注意，这声提示只代表你“完成”而并不代表“符合”，还要注意上边王子的耐心进度条，一旦王子的耐心没了你还没鼓捣完，那游戏也就结束了。服装可以任选，但如果你化妆时各种“特效”的颜色没选对，王子的心可就要破裂了。

玩过此游戏的MM称：“女生肯为你花时间和心思化妆，那就是你天大的荣幸了，还那么急……”“男生等女生化妆是天经地义的事，还没耐心？切！”“慢功出细活，那么着急干嘛，老老实实等就是了……”

至于GG嘛，大都是：“怎么这么快啊！”“应该什么颜色啊？”“该干嘛了？”“这玩意怎么弄？”

果然是感性与理性的区别啊。

手机百宝箱



当红手机游戏推荐榜

(2003.9.1-2003.10.1)

当红手机游戏推荐榜
麻将
高射波波
歪歪猫系列
配配对
坚果之恋
坦克大战
猜生字
欢乐对对碰
迷宫

本资料由中国移动提供

手机销售排行榜

(2003.9.1-2003.10.1)

机型	参考价格
诺基亚 3100	参考价格：1900元
三星 SGH-V208	参考价格：4800元
索尼爱立信 T618	参考价格：3000元
海尔 彩智星1000B	参考价格：1850元
三星 SGH-S308	参考价格：3520元
海尔 彩智星3000	参考价格：1750元
西门子 M55	参考价格：2088元
诺基亚 6610	参考价格：2666元
飞利浦 630	参考价格：2188元
摩托罗拉 V750	参考价格：3888元
西门子 2128	参考价格：1000元
阿尔卡特 OT735	参考价格：2188元

本排行榜由中复电讯提供

最酷短信推荐

1.如果你是流星我就追定你，如果你是卫星我就等待你，如果你是恒星我就会恋上你，可惜……你是猩猩，我就只能在动物园看到你。唉……可惜呀！

TKer推荐

2.现在的我好乱，心里不知道在想些什么，头都快炸了，我真的不知道要怎么办，你能不能告诉我：我到底该吃碗面还是杯面？

螃蟹螃蟹推荐

3.上帝看见你口渴，创造了水；上帝看见你饿，创造了米；上帝看见你没有可爱的朋友，创造了我；然而上帝也看见这世界上没有白痴，顺便也创造了你……

灭有花香推荐

4.如果说烧1年的香可以与你相遇，烧3年的香可以与你相识，烧10年的香可以与你相惜，为了我下辈子的幸福，我愿意，改信基督教……

magicmatch推荐

5.你在一片荷叶上轻轻地舞，那优美的身段迷倒了所有人，啊，你那翩翩舞姿令我想起了莎翁的经典名著——猪立叶……

呀呀推荐

6.我昨晚梦到你了：我们漫步在小河边，相互依偎着。你抬头凝视着我的眼睛，深情地吐出3个字……汪汪汪。

蝈蝈推荐

7.当我把神灯擦三下后，灯神问我想许什么愿？我说：我想让你帮我照顾一个正在看短信的人，保佑那人永远平安幸福。

美丽嫂嫂推荐

8.语文课，老师叫起一昏睡同学回答问题，该同学迷迷糊糊啥也说不出……老师说："你会不会呀？不会也吱一声啊！"该同学："吱……"

我就是那只耗子推荐

9.abcdefghijklmnpqrstvwxz，知道缺少了什么吗？是you！如果没有你再多的欢乐也不是我要的幸福，朋友，是一辈子的！

后院 125674推荐

当红手机游戏推荐

三国志

支持机型： Motorola T720、T720i、A820、A830；索尼爱立信T610、T618；三星SGH-S208；NOKIA 7650、3650

游戏类型： 战棋RPG

游戏性质： 离线

游戏简介

三国初期的乱世，刘备、曹操、孙策、袁绍、马腾、刘表、董卓这些雄霸一方的枭雄，各有其优长，无论你选择扮演哪一方，要想击败诸侯一统天下，都不是件容易的事。

在游戏中，对城市进行城镇开发可分别增加城市的农业度、商业度和人口数，为了预防随时可能发生的灾难，城市还需一定的防灾建设，适当开仓放粮可提高城市的统治度。当城市建设达到一定水平，兵多将广时，就可以考虑攻打临近城市了。

游戏目的

打败所有对手，占领他们的城市，你就获得了胜利。

操作指南

方向键控制移动和选择，大键盘9开始游戏及确定，7取消。



太平洋之鹰

支持机型： Motorola T720、T720i、A820、A830；索尼爱立信T610、T618；三星SGH-S208；NOKIA 7650、3650

游戏类型： 射击类

游戏性质： 离线

游戏简介

昔日的大战，而今在小小手机上重演，你是选择太平洋之战中的日本还是美国？不管你的选择是什么，驾着你的飞机干掉所有敌人，你就成功了！

操作指南

按键5或6可以选择你代表的国家，按键5确认，当游戏开始时，按键4或6来控制飞机的方向，按键5可以开枪，右上角的雷达会帮助你确定敌机的位置，当出现一个“danger”信号时，说明敌人在背后向你开火，你应当左转或右转来躲避攻击。



长空飓风

支持机型： Motorola T720、T720i、A820、A830；索尼爱立信T610、T618；三星SGH-S208；NOKIA 7650、3650

游戏类型： 射击类

游戏性质： 离线

游戏简介

这是一款纵版射击游戏，你的目的就是扫清路上碰到的怪物，然后打败最终的大Boss。你消灭的敌对飞机越多，得分也就越高，有时打掉一些敌对飞机后，还会掉出奖励来，吃到这些奖励，飞机能力会得到很大改善，不要错过哦。此游戏难度颇高，对玩此类游戏有自信的朋友不妨挑战一下。

操作指南

大键盘1、2、3、4、6、7、8、9控制飞机移动和进行菜单选择，5开始和发射子弹。5键按住不放还可以蓄力，蓄力槽满后，再按5可以产生威力强大的冲击波。





插图 宋洋

编者按：本栏目从2003年第17期举办“硬件高手”征文活动，本期开始陆续选登部分投稿。

本次征文活动截止日期在2003年12月1日，希望读者朋友们踊跃投稿，根据读者投稿的情况，我们将考虑延长本次活动的截止日期，甚至调整活动的奖项，使奖品更加丰厚。

最后再重申一下征文要求：征集所有与硬件购买、维护、改装、使用有关的心得。文章字数最好不要超过1500字，如有需要请提供与文章有关的图片并附带详细说明。稿件请发say@popsoft.com.cn信箱。

应用心得

征文来稿选登

USB HUB和USB扩展卡，你会选择哪一个？

硬件高手

■山东 ZT

随着USB设备的不断增多，主板上那仅有的几个USB接口越来越不敷使用了，特别是一些老型号的主板，比如笔者的815，只有两个USB接口，平时却需要应付6个USB设备（两块闪存、一块移动硬盘、一台扫描仪、一台打印机、一只罗技旋貂鼠），早已不堪重负，因此笔者一直想扩充一下USB接口的数量。眼下扩充USB接口的方法无外乎以下两种：USB HUB和USB扩展卡。那么对于普通用户来说，哪种扩展方式最为合理有效呢？

一、USB HUB的优缺点



图1

USB HUB是老资格的USB接口扩展设备，它的突出优点就是安装方便，直接插在现有USB接口上即可使用，而且由于它仅相当于主板USB接口的延伸，因此无需安装任何驱动程序。它的价格也比较便宜，普通的4个口USB HUB一般三五十元即可买到。但它的缺点也很明显：首先它本身还需要占用一个USB接口，因此一个4个口USB HUB实际上只能增加3个USB接口；它的性能受主板限制，即使你买的USB HUB支持USB 2.0，但如果你的主板只支持USB 1.1，那么HUB也只能工作在USB 1.1状态下；最后就是它的供电问题，主板上的USB接口能提供500mA的电流，完全可以带动移动硬盘这样的耗电量较大的外设，但当接上一个4个口USB HUB之后，情况就不同了，分配到每个USB接口的电流将只剩下100多mA（500mA/4），只能接闪存之类的低耗电设备，移动硬盘就别想了。当然啦，通过外接电源适配器，也可弥补这个缺陷，但支持外接电源适配器的USB HUB价格高得离谱，笔者在网上查到的一款支持外接电源的4个口USB HUB售价竟高达140元（如图1），这远远超过了普通的USB 2.0扩展卡的售价。OK，既然提到了USB扩展卡，那么下面我们就一起来看看它的优缺点吧！

二、USB扩展卡的优缺点

下面说说USB扩展卡的价格。一般来说只要花七八十元就能买到真正的USB 2.0扩展卡（如图2）。注意这里说的是USB 2.0，即使你的老主板不支持USB 2.0，甚至竟然连一个USB接口都没有，那么只要你的主板上还有一个空闲的PCI插槽，就能轻松体验USB 2.0那480Mbps的高速度。不过部分品牌机用户或者当初“不慎”选择了Micro ATX结构主板的朋友对此恐怕不太满意：既要开机箱，又要占用一个宝贵的PCI插槽，唉！这也从一个侧面说明USB扩展卡在安装上远不如USB HUB那么方便，而且它还需要安装硬件驱动程序才能正常使用，在使用上多少会有些限制。

小提示：USB扩展卡的使用限制会体现在哪里呢？或你用闪存引导计算机时，在需要在DOS下读写移动硬盘时，切记不要把它们接在USB扩展卡上。还有就是你的

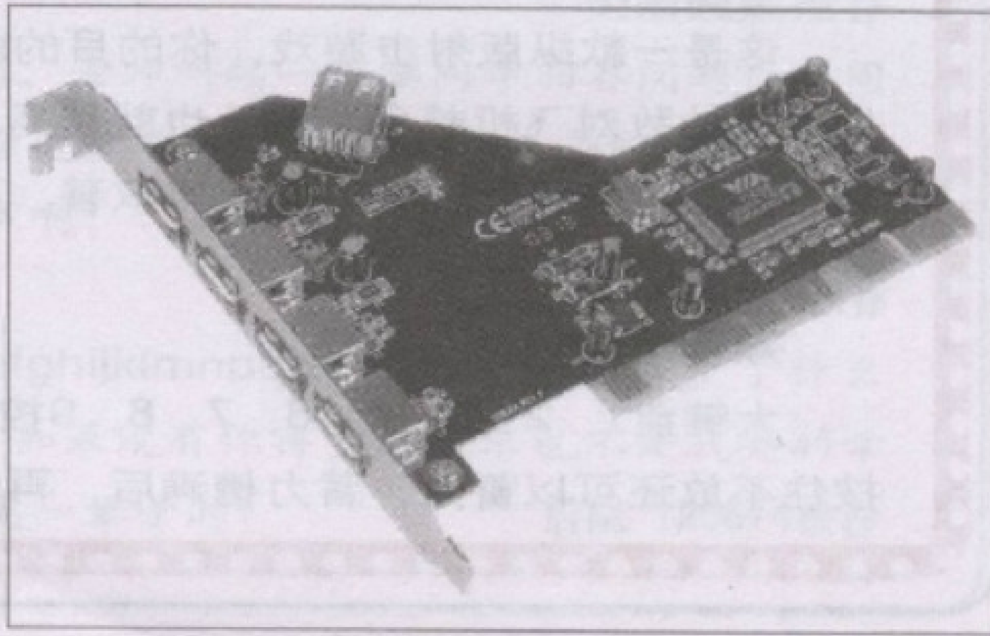


图2

USB鼠标或USB键盘也应该直接接在主板USB接口上，不然重装系统时会给你带来麻烦。

不过，相对于USB HUB，USB扩展卡仍具有以下两个优点：首先它一是一、二是二，在新增的USB接口数量上不会打任何折扣。USB扩展卡一般可提供4～6个USB接口，笔者购买的一块便带有6个USB接口，其中4个外置，2个位于机箱内部，可通过延长线设置为前置USB接口。其次就是它的电力充足，每个USB接口都保证能提供500mA的电流，永远不会像USB HUB那样出现供电不足的问题。

三、抉择——我究竟该要哪一个?

就像笔者前面讲的那样，如果你不便打开机箱或你的主板已无空闲的PCI插槽，又或者你用的就是笔记本电脑，那么你就只能选USB HUB了。不过，对于普通用户买4个口HUB即可，更多口的HUB不但价格昂贵，而且还必须外接电源才能使用，性价比不高。

相对而言，USB扩展卡更合DIYer们的心意，其安装当然不会给他们带来任何障碍，而且在功能和价格上USB扩展卡也更令人满意。当然啦，这也是笔者的选择，现在我的老主板不但板载了两组USB 1.1接口，而且通过扩展卡还增加了6个USB 2.0接口，再坚持几年是没问题的。

四、选购

在选购方面，市场上的USB HUB基本上都是杂牌产品，购买时最好随身带块闪存之类的USB设备，逐个接口试试。另外，由于USB 2.0和USB 1.1在外观上完全相同，再加上支持USB 2.0的HUB价格要贵一些，如果JS以支持USB 2.0为借口提高卖价，那么你更要测试，以免上当受骗。

USB扩展卡的情况和USB HUB差不多，也以杂牌产品为主，也能买到硕泰克这样的知名品牌，不过比较少见，它们的做工非常精良，但售价却在2XX元，建议有钱人选购。其实不管是杂牌还是名牌，它们所使用的USB控制芯片基本一致，都是威盛的VT6202，因此尽管在做工上有一定差距，但性能却相差无几，只要能用，就大胆买杂牌好了。一般的杂牌产品售价为七八十元，笔者在易趣拍得的一块USB 2.0扩展卡，就是78元包邮，而且还质保一年，很不错。

由用户权限引起的软件安装问题

■贵州 杜宇

微软新出了Server 2003，我一向喜欢尝鲜，当然赶快安装了Enterprise Edition。可我在安装Foxmail 4.2时却遇到了问题，系统提示：

messages file "C:\Document~1\solo\Localsa~1\temp\setup.msg" is missing.Please correct the problem or obtain a new copy of the program.（其中Solo是我的用户名）

我以为是下载的文件损坏了，下载了最新的Foxmail 5还是这样的问题，我可是在官方网站下载的啊！另外，我在安装NewzCrawler v1.3和五笔快打时也遇到同样的麻烦。我开始着急了，这肯定不是软件的问题，难道是操作系统有毛病？

因为Server 2003是新的操作系统，我不熟悉，一时也找不到相关资料，就到论坛上去询问，几个网友提出的方案都不管用。其中一个提出：也许是这些软件不支持长文件名，更改Temp文件夹的位置为X:\Temp试试。我试着这样做了，可问题依然存在，如图1。

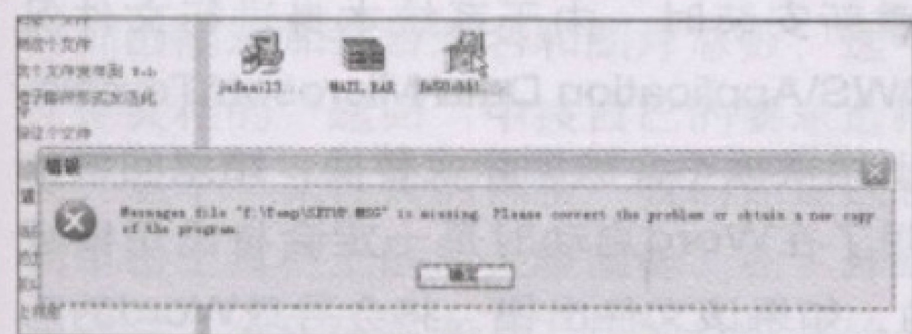


图1

于是我试着在几个操作系统下安装这几款软件。在Windows XP Pro和Windows Server 2003都有这个问题，但在Windows XP Home英文版下却正常。

百思不得其解，就在我几乎要放弃时，忽然想到Windows的用户权限，在XP Pro和Server版的Windows系统中普通用户是受到限制的。我使用的用户名是Solo，这个用户是我在安装好系统后创建并加入Administrators组的。我自以为是Administrators组的用户，所以从未考虑过是由用户权限引起的问题，也许这就是关键！于是我在Foxmail 5的安装文件上点右键，单击“运行方式”，选择以Administrator身份执行这个程序，填入Administrator的密码，如图2，点击“确定”。哈，我终于装上Foxmail了！其他程序也是一样，使用这个方法都顺利地安装上了。

查看了一下操作系统中的帮助资料，原来为了安全起见，微软提倡不使用安装系统时所创建的管理员用户Administrator，而是另外创建一个用户，把他加入到Administrators组。我一直是这样做的，但不了解这两个用户原来还是有区别的。后来建立的用户即使加入到Administrators组，拥有比User更大的权限，但低于安装时创建的Administrator，它默认是以受限的方式访问程序的。这样有助于防止程序使用管理员权限来损害计算机，如果有程序依赖于这些权限，那么它就无法正常运行。

这件事告诉我，在遇到问题时不要急于四处求助，多动脑筋思考，多查看一下Windows的帮助资料，很多问题的答案就在那里。要学会独立解决问题，了解它的本质，既能知其然又能知其所以然，这样我们才能不断进步。

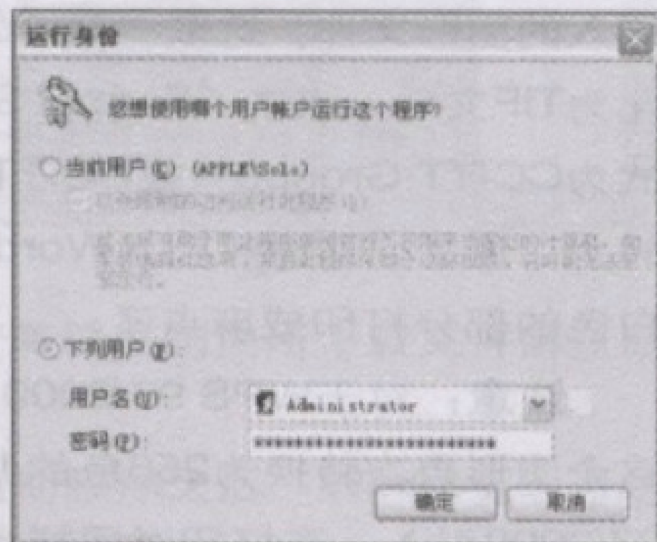


图2

巧解Normal.dot模板引发的故障

■辽宁 柳林

笔者最近在工作中遇到了一起由于Normal.dot文档模板的错误引发的Word 2000文档无法启用的故障。故障的发生比较具有普遍性，解决的方法比较特殊，对于遇到类似或相同问题的朋友也许会有帮助。

故障的产生源于一张软盘。本人从事文字工作，经常用软盘作为机器之间文件传送的工具。当我像往常一样把磁盘插入软驱，直接从软盘上打开一个文件时，问题出现了，系统信息显示：读取设备出错，无法打开目标文件。Word文件无法正常打开，一般来说可能是由于磁盘本身或软驱的问题所引起，以前也经常遇到，我并没有在意，不能打开就先关掉吧。但当我关闭窗口时，Word自动要求将保存Normal.dot模板。后来证明一切的问题都出在这次模板的保存上。

本人选择了保存，并且覆盖了原有的Normal.dot，接着“苦难的历程”就开始了。

很明显磁盘的本身坏了，文件无法读取。我换了一张软盘拷贝。这一次为了保险些，我先将这个文件复制到硬盘上再打开，结果发现Word启动异常，提示信息为遇到不可知错误导致MSO9.dll连接错误，要求退出Word。

这下遇上麻烦了。开始时我以为是这个文件本身出问题了，关就关，再去试试其他文档，结果却发现所有的Word文档都在打开时出现了相同的错误提示信息。难道所有的文档都坏了？不会那么巧吧，一定是什么地方出现了共同的错误。既然是动态数据连接库文件出错，凭我现在的水平，手动修复它是没有那个本事的，用Office的自动修复吧。很快修复完成，可是问题依然存在，并且整个Office中只有Word存在这样的问题，其他软件一切正常。没办法，卸载全部的Office软件，重新安装，仍然没有解决问题。是病毒吗？花了半个小时彻底查毒，结果证明系统正常，没有染毒。快把人折腾死了，一上午的时间很快就过去了，难道要我重新安装操作系统？

下午上班时我突然想到在每次出错前Word都会要求我保存模板Normal.dot，这到底是一个什么样的文件呢？在本地机器上找到了这个文件（C:\WINDOWS\Application Data\Microsoft\Templates），办公使用的是Windows 98SE操作系统。我又找到一台一模一样的机器，比较了一下。出错的机器上Normal.dot文件为124kB，正常机器上的Normal.dot文件为62kB。不管是不是真的Normal.dot文件出错，单是两者的大小不一致就值得可疑。拷贝了一个正常的Normal.dot来试试，结果能正常打开文件了，但关闭时出现了同样的错误，然后再打开时故障又出来了。于是将C:\WINDOWS\Application Data\Microsoft\Templates下的所有*.dot文件都删除了，打开Word，一切恢复正常了。同时该文件夹下面自动生成了一个新的Normal.dot文件，大小为62kB。很明显，都是模板文件惹的祸。

分析故障的原因，是由于在一次关闭文件时，将Normal.dot模板进行了不可还原的覆盖保存，导致了文件中的错误信息也一起保存下来了，引起了动态数据连接库的启动异常，将单个文件的错误扩散到整个编辑软件的使用中。在修复和重新安装时，由于系统本身进行文件保留，在C:\WINDOWS\Application Data\Microsoft\Templates文件夹下面的出错模板不会被删除或替换，结果问题依然存在。这也说明了在Word启动时是一定会将通用模板Normal.dot加载的，如果该文件出错，将会导致Word的无法使用或程序异常。当此模板不存在时，Word就会按照默认的样式重新自动生成一个，恢复原始状态。在本次案例中，正是由于我明白了这些道理才解决了问题，也免去了本人重新安装系统之苦。

这次故障后，本人对经常惹祸的软盘彻底失去信心，给办公室里的每个人配备了既安全又便宜的优盘。也许有人在使用Word时和我遇到了相同的问题，或有人喜欢将Normal.dot模板进行自定义，不管怎么样，还是要小心使用模板的，毕竟，出现这样的问题让人闹心。

ACDSee的另类功能

■天津 清水人家

一、为图形文件解压

我们知道，图形文件有许多种，它们大多是压缩过的，压缩了的图像文件在传送和存储时固然有它的好处，但有些软件不能认识这些压缩的图形，如在OCR软件中就不能认识压缩过的图形文件，这时候就会造成字符无法识别出来。其实，这时我们可利用ACDSee软件将它们转化为Uncompressed TIF。“File/Save as”中的“保存类型”选择“TIFF”，然后在“Options”中选择Compress选项为None，再打开OCR软件，打开转化后的文件，是不是OK了？

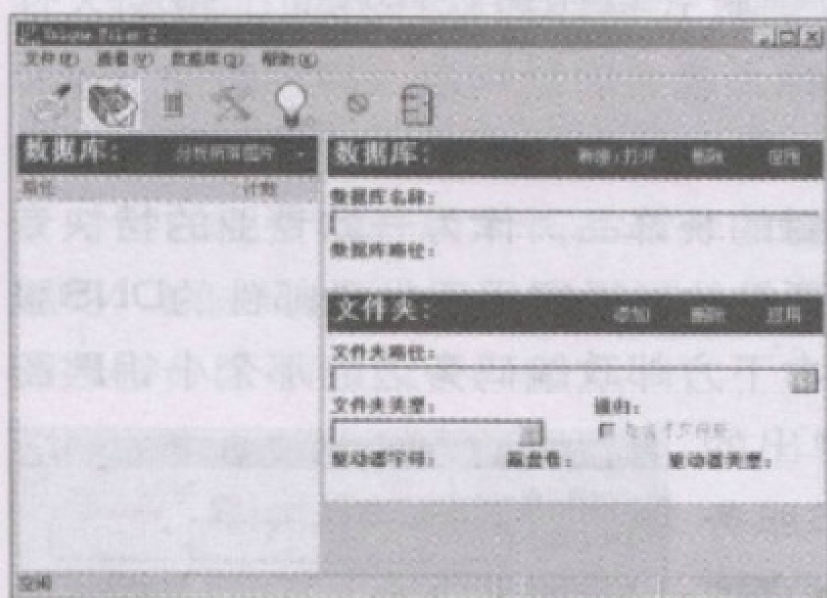
二、去掉图形中的麻点

现在针式打印在国内有很大的市场，而一般的文稿都需要图文并茂，但打印出来的图片中的白色部分总有一些麻点，很影响效果。那么我们有没有办法把这些麻点去掉，给打出来的文稿“美美容”呢？笔者几经摸索，终于找到了一个好方法：启动ACDSee图形浏览软件，选中欲插入的图形文件，选取“Tools/Convert”命令，并设置转化为TIF文件，点击“Format Settings”设置相应的压缩格式为CCITT Group3（或CCITT Group4），就把这个图像转为二色了，这时可引入Word 97/2000中，这样就不会把白色的部分打印成麻点了。

注意：对于WPS 97/2000用户，必须通过ACDSee将这个图形再次转换为256色的JPG或BMP图像才能被WPS 97/2000引入，在打印时同样也不会出现麻点。

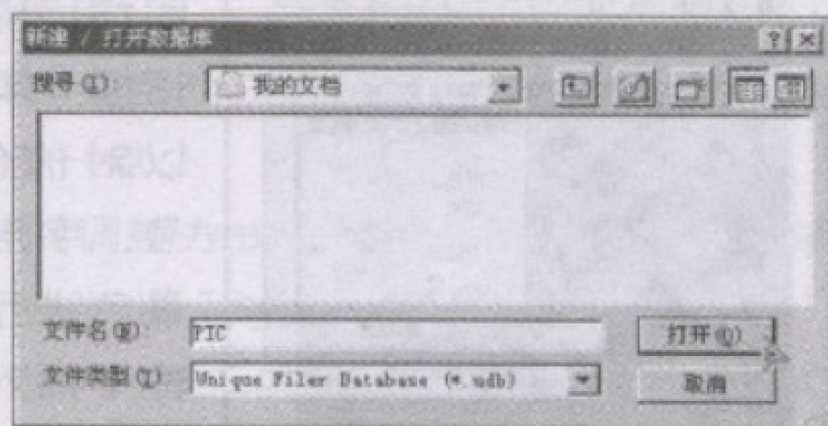
让重复图片无处藏身的Unique Filer 2 Assistant

■上海 iMac档案@何骏

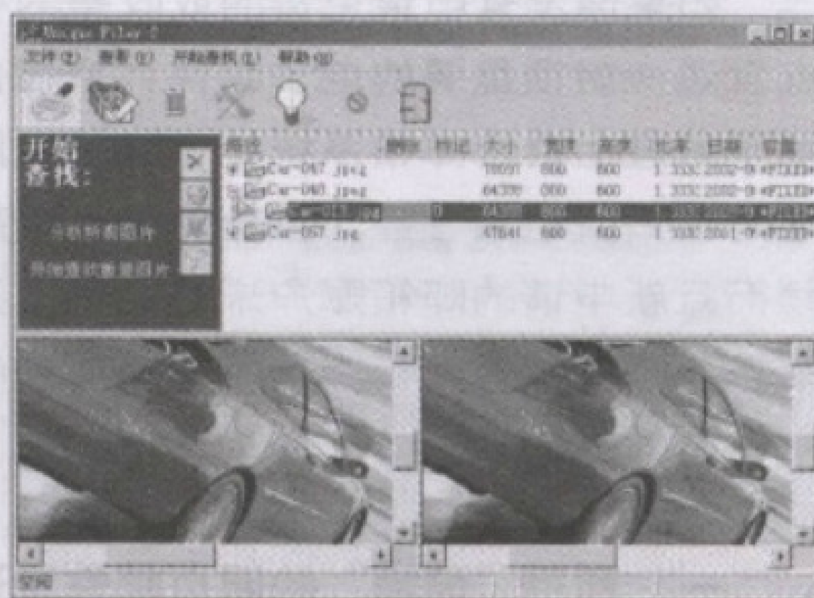

图1

我想，喜欢收集图片的朋友们可能都有这样的烦恼：在整理日积月累下来的图片时，会发现其中有许多重复的图片，它们既占用我们宝贵的硬盘空间，又妨碍我们平时对图片的欣赏，可要将它们找出来，却好比大海里捞针，既费力又费神。起初我用ACDSee查找，但收效甚微，它只能找出相同文件名或文件大小相同的图片，对于文件大小及图片尺寸不相同的文件只能望洋兴叹。

近日，在网上某论坛中发现有人推荐一款名叫Unique Filer 2 Assistant软件（如图1），根据介绍它能依文档名、大小及档案内容在磁盘各处搜寻重复的文件。独特的"开始查找"功能，和肉眼一样可"看"图。就算图片大小不同、颜色被修正过，Unique Filer都能把它们找出来！这不是我正要找的东东吗？我迫不急待地下载试用，发现Unique Filer的搜索功能的确非常强大。现将使用步骤介绍如下：首先在软件右边的数据库栏中，点击"新建"→"打开"，在打开的窗口中选择存放数据库文件的目录，然后在文件名一栏中填入"PIC"，最后点击打开（如图2），这样一个名为PIC的数据库文件就建成了。接着，在下面的文件夹栏中点击"添加"按钮，在弹出的浏览文件夹中添加要查找图片的目录，完成后在界面左边"PIC"数据库下会列出刚添加的目录名和图片总数，选中它们，并在右边文件夹栏的"递归"中按自己的要求选择是否包含子文件夹，至于"文件夹的类型"我们还是选它的默认标准。然后单击工具栏上的放大镜图标，在"开始查找"的蓝色框里点击"分析所有图片"后软件就开始分析指定目录中的文件（其速度受文件的数量和计算机配置而定）。结束后，我们再点击"开始查找重复图片"，不一会重复图片就在右上方以组的形式排列出来，这里详细列出了图片的路径、文件名、大小、压缩比和日期等属性（如图3）。我们只要用鼠标点击每组前的"+"，然后选择相应的图片文件名，此时在下方就会显示选中文件的图片内容。我们通过比较后，点击蓝色框内的"回收站"图标来删除不需要的重复图片。


图2

通过Unique Filer的不懈努力，我在将近3G的图片库中成功地找出800组重复文件，有的甚至在一组内有三四张相同的图片。等我删除这些重复图片后，发现硬盘空间被腾出300多兆。真是太棒了。下载地址为http://www.hanzify.org。


图3

Windows 98也能通吃闪盘

■山东 阿@

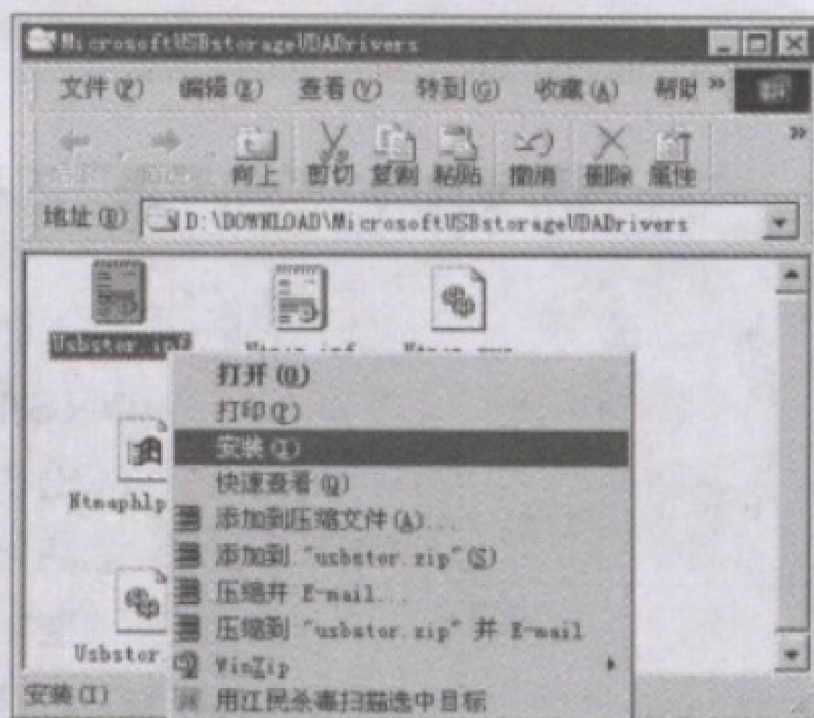
由于各闪盘厂商的驱动程序不通用，在Windows 98中使用不同品牌和型号的闪盘时，就需要安装各闪盘自己的驱动程序，这使得以数据共享和交换为主要目的而开发的闪盘产品的功效打了不少折扣。一个偶然的机会，笔者在"驱动之家"网站（http://www.mydrivers.com）发现了一个好东东，这是一个通用的在Win98环境下的闪盘驱动程序，可让你像在Win2000/XP/2003中一样轻松使用闪盘。

一、下载闪盘通用驱动程序

大家可到"驱动之家"的"http://script.mydrivers.com/drivers.dll?hid=8674"页面下载这个闪盘驱动程序，下载来的文件只有25kB，解压后生成7个文件，即Ntmap.cat、Ntmap.inf、Ntmap.sys、Ntmaphlp.pdr、Readme.txt、Usbstor.inf和Usbstor.sys。

二、安装闪盘通用驱动程序

要为Win98系统安装上这个闪盘通用驱动程序，方法有二：一是右键单击Usbstor.inf文件，然后单击快捷菜单中的"安装"（如图1）；二是把一个未安装其驱动程序的闪盘插入电脑的USB接口，在安装其驱动程序时，将安装路径指向所下载文件解压后的存储位置即可。


图1

在安装这个闪盘通用驱动程序之后，Win98就能通吃闪盘了。方便吧？赶快试试吧！

没有邮箱也能发邮件

■安徽 松涛

如果你没有申请免费的或收费的电子邮箱而急需给朋友发送一封很重要的电子邮件，或在自己给对方发送邮件时正好赶上自己邮箱系统处于维护阶段而拒绝用户登录，这时我们该怎么办呢？重新申请一个新账户不仅费时、麻烦而且新申请的邮箱账户未必能马上开通，其实我们没有邮箱、不登录各邮箱服务器照样能将邮件成功发送出去。不信？随我来吧。

一、利用“酷网”的网页邮件发送功能

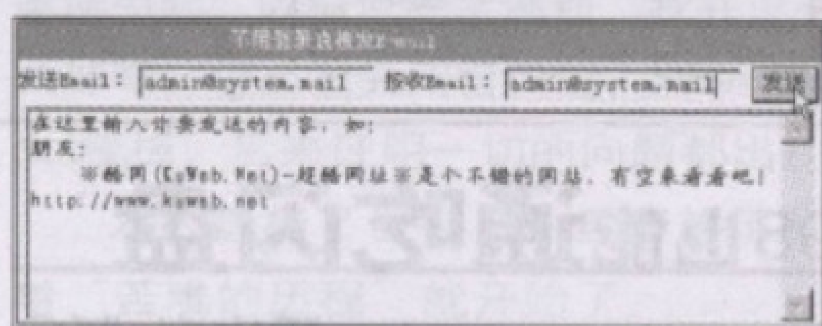


图1

这实际上是“酷网http://www.kuweb.net/”为了收集各访客对本站点的意见和建议及方便各访客向自己的朋友推荐本站点而开设的功能。用户首先在浏览器地址栏中输入http://www.kuweb.net/登录“酷网”的主页，在右侧偏下的位置用户能看到“不用登录直接发E-mail”的一个区域（如图1），可在该区域右侧的“接收E-mail”框中输入需要接收该邮件的E-mail地址，该区域左侧是“发送E-mail”框，用户可在该框中附上自己的E-mail地址（如果没有可不填）。用户在该区域下方的空白框中撰写完邮件内容后单击区域右上方的“发送”按钮即可将邮件发送出去了。一旦邮件发送成功，系统会立即弹出“邮件发送成功，回信将会发到你的邮箱上”的提示（如图2）。

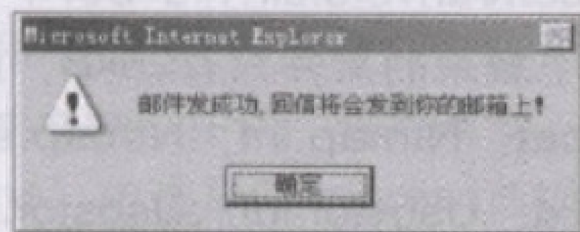


图2

用这种方式发送E-mail尽管十分方便和快捷，但可能存在3个局限：一是邮件不能进行附件发送；二是邮件主题均为“你的朋友给您来信——酷网（Kuweb.net）”，不能随意修改；三是对方不能直接“回复您的邮件”。

二、利用专业的“特快专递”工具



图3

“特快专递”是一种用本地或其他用户指定的DNS服务器将电子邮件发送出去的邮件发送方式，它具有无需邮箱账户、“点对点”方式发送和不受任何邮件发送服务器限制等特点，用过Foxmail 4.0及其以上版本的朋友对该功能一定不会陌生的。下面推荐本人经常使用的一款优秀的国产“特快专递”工具——中国邮政快递（如图3）。

这款软件支持Windows 9X/Me/NT/2000/XP操作系统，在http://www.fixdown.com/soft/2053.htm可下载，软件采用传统的中国邮政信封式样作为软件界面，特别人性化。

软件界面乍一看还真有些无从下手的感觉，因为它的操作按钮都做成了信封的装饰品。作为一款专业的特快专递工具，用户首先需要做的是设置用于发送邮件的DNS服务器地址，看见界面右下方邮政编码旁边的那个小钥匙图标了吗？单击它在弹出的对话框中即可对DNS服务器进行设置了（如北京地区的DNS服务器地址为202.106.196.115或202.106.0.20、上海地区的DNS服务器地址为202.96.199.133或202.96.0.133等）。

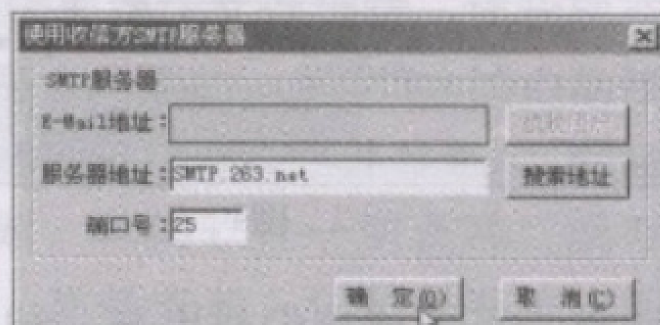


图4

接下来是设置邮件收件方的SMTP服务器地址，同样在界面上方邮政编码旁单击那个小钥匙图标，用户可在弹出的对话框中设置收件方的SMTP服务器地址，如果用户不知道对方的SMTP服务器地址，软件还可根据用户提供的服务器域名进行自动搜索（如图4）。事实上，如果用户知道对方SMTP服务器和本地DNS服务器的IP地址，可直接在“邮政编码”框中填入，这样更加便捷。另外，用户需要在“收件人”和“寄件人”框中分别填入对方和自己的邮箱地址。

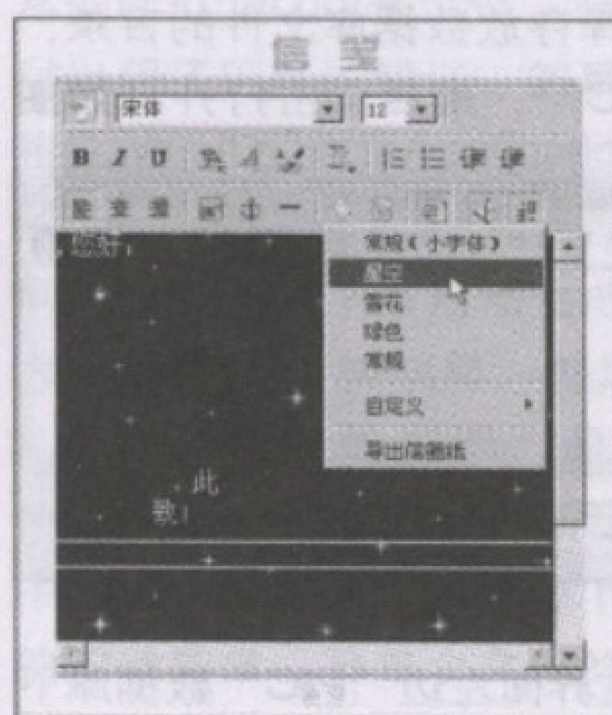


图5

好了，下面开始撰写邮件。单击界面中的“信纸”图标，即可弹出邮件撰写对话框（如图5），用户除了可以对信件内容的字体、字号、字形、字体的前景和背景色进行设置外，还可在信件中插入图片、链接和背景音乐等。如用户需要在邮件正文中插入一幅图片，则可单击“插入图片”按钮，软件会弹出一个对话框，用户可选择要插入的图片、选择图片显示的大小、输入图片注释等。另外，软件还为用户内置了充满动感的星空、雪花、常规和绿色等信纸模板。用户当然还可单击主界面的“信纸”图标右侧的类似信箱的小图标为邮件添加任何格式的附件（如图6）。值得一提的是，软件支持HTML格式的邮件并且用户可将作为附件的文件直接打包成ZIP文件。那么怎样将邮件发送出去呢？将鼠标指针移到界面的邮票上即可看到“发信”和“保存邮件”的按钮了。

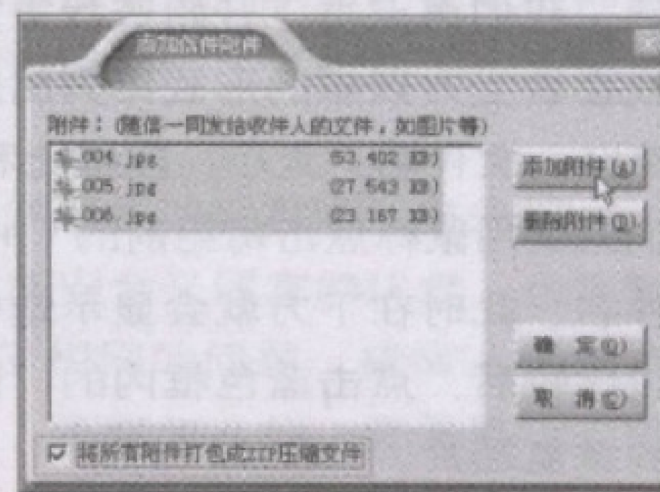


图6

另类的磁盘空间调整工具——BigDisk

■山东 小鱼

你碰到过要安装一款游戏，偏偏每个分区的空间都不够（总的磁盘空间却足够）的情况吗？这时候你会怎么解决呢？我想首先你一定会试图清理无用文件，但结果常常是清无可清；重新Fdisk当然不可取，用PQ无损调整分区倒是可以，但它耗费的时间太长，万一中途断电可就麻烦了。有没有更完美的解决之道呢？试试BigDisk吧，它可把其他分区的硬盘空间“借”过来，这样你就不用再担心分区不够大了。

一、BigDisk的工作原理

BigDisk并不会改变任何一个磁盘分区的大小，它只是把当前分区的文件移动到其他分区而已，这样就可为当前分区创造更多的空间了。不要小看这个看似简单的移动操作，要知道很多软件在安装时都会向系统注册表中写入信息，同时还会向系统目录拷贝大量文件——如果你移动的恰好是这样一款软件的话，手工移动肯定会出问题，但对于使用了特别技术的BigDisk，系统会认为已移动的那些文件仍在原位，因此就不会影响文件的使用了。

二、下载和安装

BigDisk的下载地址是http://www.skycn.com/soft/8609.html（中文补丁http://www.skycn.com/soft/8610.html）。在安装过程中，软件会要求你选择“Primary drive”和“Secondary drive”，前者是指你希望获得空间的分区，而后者则是要被“借走”空间的分区，例如现在你想让C盘获得更多的空间，就得将“Primary drive”设为C盘，千万不要弄错哟。安装完成后，程序会要求你重新启动计算机，不要选择立即重启，先把中文补丁解压到BigDisk的安装目录中，覆盖原文件，然后再手工重启计算机，即可安装完成。

三、BigDisk的使用

重启之后，BigDisk会自动在后台运行，并在系统托盘上显示图标，现在我们就让C盘的空间更多一点。

BigDisk的磁盘空间调整方式有两种：第一种非常简单，只要在软件的托盘图标上单击鼠标，就会弹出“Syncronys BigDisk混合器”窗口，如图1，向右拖动滑杆，拖动时注意下方显示的数字，那表示调整后的C盘总容量，然后单击“确定”，等待移动完文件后，C盘就有足够的空间了；

第二种方式则要复杂一点，但可调整的选项却更多。在托盘图标上单击右键，选择“Syncronys BigDisk设置”，打开“Syncronys BigDisk属性”窗口，笔者建议首先进入“安全”选项卡（如图2），在这儿我们可设置被保护的目录，这些目录将不会被移动。要知道BigDisk并不是万能的，有些特殊目录，例如Windows安装目录等，是绝对不能随便移动的，只要在左边的目录列表中选择要保护的目录，再单击“>>”，即可将其加入目录保护列表。

进入“变换布置”选项卡（如图3），在这里我们可更直观地移动文件，在左边的目录列表中选择要移动的文件夹，再单击“>>”，即可移动完成。

移动完成后到C盘上去找找看，你会发现我们刚才移动的文件夹居然仍在原先位置，但当你查看C盘属性时，会更加惊奇，因为它真的变大了。

卸载BigDisk时会弹出如图4所示的警告，请务必选择“是”，将移动的文件恢复原位，否则你的文件真的会无法使用哟！

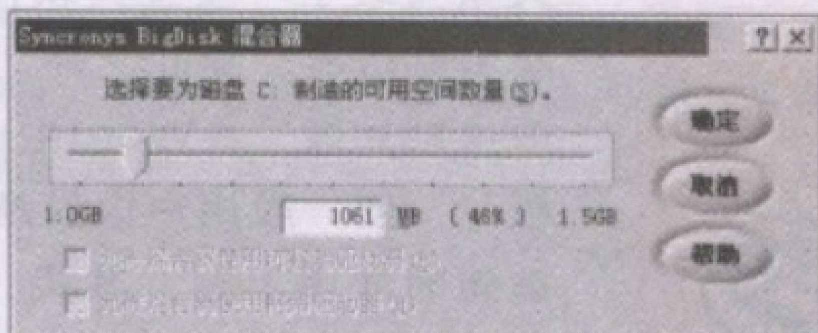
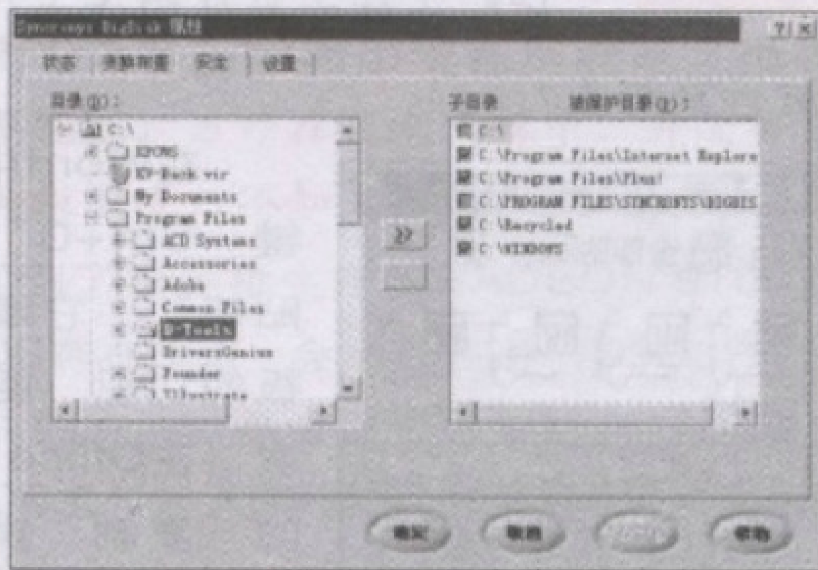
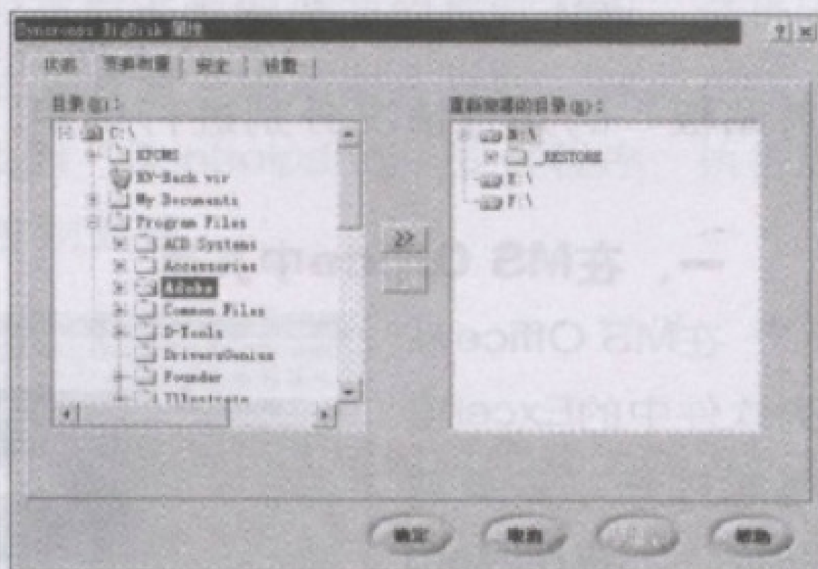
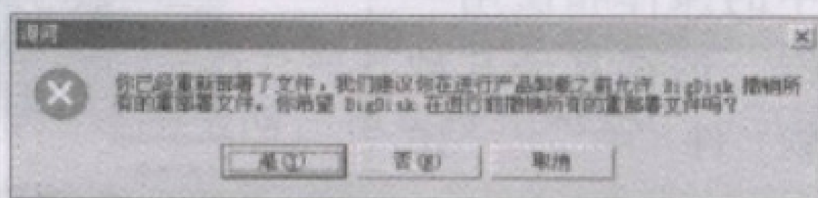


图1


图2


图3


图4

一句话技巧

一般的电脑用户，都不会在自己的电脑里既装Office又装WPS，如果只装了Office，又要看WPS文件就有些麻烦，这时可使用Wps2word这个转换工具，该软件就在Office 2000的安装盘的PFILES\COMMON\MSSHARED\TEX-TCONV文件夹下。安装后在“打开”→“文件类型”框中多出了“WPS DOS导入”和“WPS File”两项，前一项是专门针对DOS下的WPS文件的。测试后发现，这个转换工具能够比较好地识别并保留WPS文件的各种信息。

（安徽 曲建）



试办公备

共享Word中的“多重剪贴板”

■贵州 冰河洗剑

在进行系统操作和软件使用过程中，常常会碰到需要进行多次复制的情况。一次次的复制与粘贴是很繁琐的，为了简化操作，大家安装了一些工具软件，如ClipMate、超级剪贴板等。除此之外，常使用Word的用户应该都知道，在Word中也有一个“多重剪贴板”，但一般用户仅仅是使用Word进行文字编辑时才用上它。其实，它的用途不仅限于此，大家有没有想过Word中的“多重剪贴板”也能在其他程序中“共享”，方便我们进行复制呢？

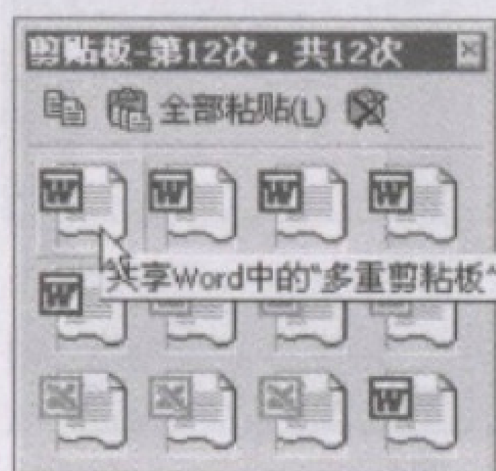


图1

在Word中连续两次按下快捷键“Ctrl+C”即可打开“多重剪贴板”，它增强了Windows剪贴板的功能，能保存的连续多达12次（在Office XP中可保存24次）的“复制”操作，并可通过点击进行选择性地“粘贴”。（如图1）。下面对共享Word的“多重剪贴板”的几种情况分别进行说明。

一、在MS Office中共享

在MS Office系列软件中的Excel里也能打开“多重剪贴板”，与在Word中的操作和使用一样，但在其他几款软件中，如PowerPoint、FrontPage或Access中是无法直接打开“多重剪贴板”的。我们可先启动Word并打开“多重剪贴板”，然后再打开Office中另外的程序，程序执行后就可关掉Word了，但“多重剪贴板”依然存在，这样就可进行多次复制了。将鼠标移到剪贴板的各项内容上，可显示复制的内容，根据需要选择粘贴就可以了，图2就是在PowerPoint中使用“多重剪贴板”情况。

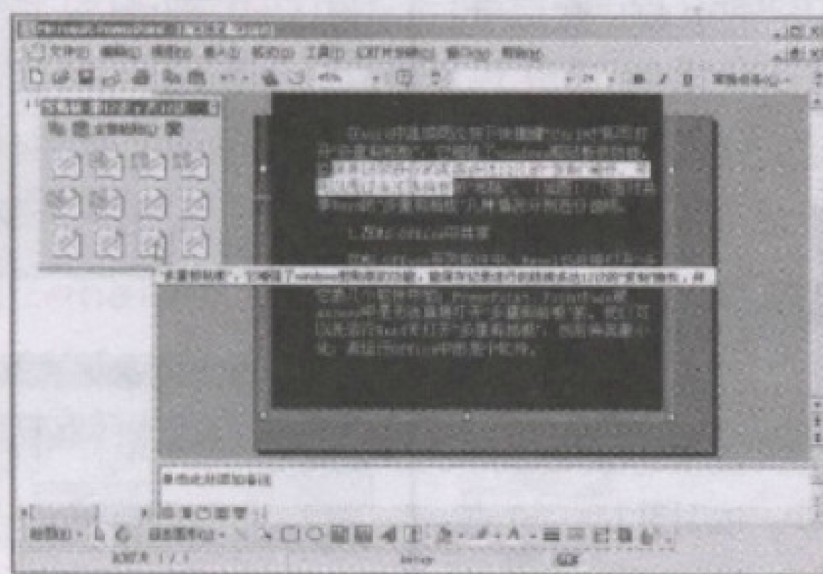


图2

二、在各种软件中共享

在Windows系统操作和其他软件使用过程中，也可使用“多重剪贴板”。与上面的操作类似，先启动Word并打开“多重剪贴板”，但千万不可关闭而是将其最小化，否则“多重剪贴板”也会被关闭的。然后我们就可进行多次复制了，此时“多重剪贴板”虽然最小化隐藏起来了，但仍在后台运行，复制的内容还保存在它的里面。在需要粘贴时就将Word窗口恢复，可看到“多重剪贴板”上保存着每一次复制的内容，点击一下欲粘贴项，然后切换到相应的应用程序中就可粘贴了。

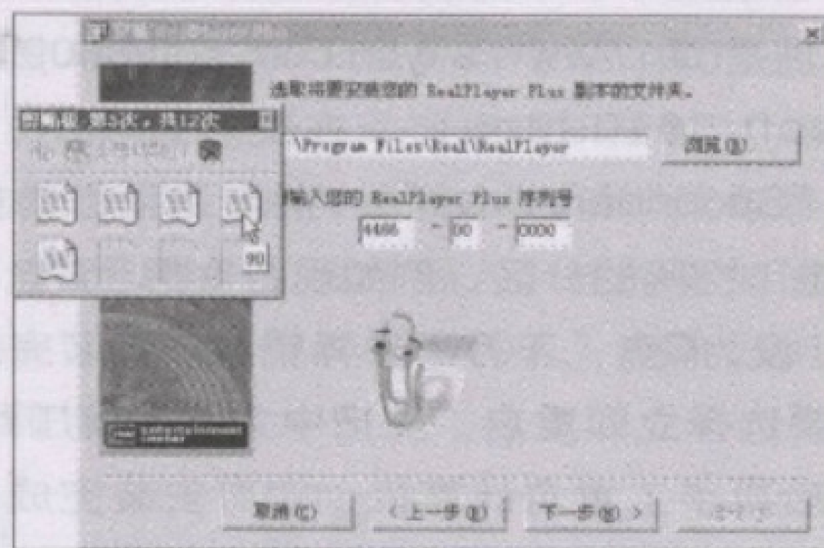


图3

在各种软件中共享“多重剪贴板”，可方便很多工作。比如，上网时看到有用的资料就可连续复制，然后再一次粘贴保存；安装软件需要在多个不连续输入框中填入序列号时，可全部复制后分别粘贴（图3是使用“多重剪贴板”输入序列号的情况）。

使用“多重剪贴板”时，需注意复制次数的限制，当复制超过12次后，最后一次复制会覆盖第一次复制的内容；另外在“多重剪贴板”与应用软件窗口切换时，使用“Alt+Tab”组合键将会使操作更加方便。

奇门遁甲

也谈流媒体文件地址获取法

■广东 Lee

《大众软件》2003年第17期“应用心得”栏目中提到获取流媒体文件的简单方法，笔者试了一下，发现在一些网站上不能成功，具体表现为RealOne Player里的ClipInfo显示的地址有时不正确，这时便不能用Net Transport下载了。如遇到这种情况，不妨用一个有点“暴力”的方法试一下：当RealOne Player连接上并缓冲时，断掉网络连接，具体可采用拔掉网线、关掉ADSL、禁用网卡等方法，这时RealOne Player会弹出一个出错报告窗口，里面会告诉你“××地址”连接错误。这个“××地址”就是流媒体文件的真实地址！还等什么？赶快打开Net Transport……这个方法简单有效，笔者对Real系列流媒体播放软件百试不爽。

另外，在一些不能调用Real系列播放器的网站上，如果默认用Windows自带的Windows Media Player播放的话，查看正在播放的影片文件属性，里面的地址往往也是真实的，可直接用Net Transport下载。值得注意的是，如果地址一栏最后只有影片名，没有集数的话，需要手动加上，如“/01.asf”、“/a.asf”等，否则下不了。

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流


插图 宋洋

读者 陈岗问：为保护光驱，我希望尽可能多地通过**虚拟光驱**来玩游戏，但有些游戏却只认盘符排在前面的物理光驱，所以尽管我安装了虚拟光驱，如果不使用光盘也无法正常启动这些游戏。请问如何更改光驱的盘符次序，以使让虚拟光驱的盘符排列靠前？

答：如果在Windows XP中，你可试试下面的方法：右键点“我的电脑”→“管理”→“磁盘管理”，再右键点第一个光驱→更改驱动器和路径名→更改，然后将物理光驱调到后面空的盘符去。这样在安装了虚拟光驱后，盘符就可排在前面了。而在Windows 98下，可进入“系统”→“设备管理”，打开光驱属性，调整“保留盘符”即可。

四川　龚胜

读者 季风问：我有个**关于电源的问题**想请教一下。现在很多电源都到300W了，可是到底多大够用呢？我打算用Barton 2500，配一个Combo，一个硬盘，有时作一些视频处理。这样的配置是否250W就够用了？300W会不会更稳定？请指教。

答：其实对于大多数用户而言，微机电源250W和300W没有太大的区别，电脑中的耗电大户是CPU和显卡、硬盘等，除非你使用了很耗电的显卡，而且安装了双硬盘，多个光驱，否则250W足够了。电源是电脑中很重要的配件，一旦有质量问题，可能导致一些莫名其妙的故障。选购电源时不能只看功率大小，有些小厂生产的电源功率是不负责任乱标的，标300W，实际可能连200W都达不到。大家配机时不可轻视电源的选择，最好买名牌的产品。

四川　龚胜

读者 Sala问：前几天我买了块二手的RADEON 9100显卡，在**进行D3D游戏时出现花屏现象，但在OpenGl模式下却不花屏**。另外在显卡属性中，并没有显卡性能调节的控制面板出现，不知原因何在？如何解决？

答：很可能你买到了第一批生产的RADEON 9100显卡，该批显卡的BIOS存在Bug，会导致在进行D3D游戏时出现花屏现象，解决的方法就是去显卡厂家的官方网站上下载显卡的新版BIOS文件，刷新显卡BIOS即可。当然刷新过程请一定要小心。

在显卡属性中没有显卡性能调节的控制面板，多是因为你采用了手工方式安装显卡驱动程序导致。你可在随卡附带的驱动光盘中找到“Controlpanel”安装程序，执行后即可重新添加显卡控制面板。

四川　龚胜

读者 叮当猫问：请问**笔记本电脑有哪些上网方式？**需要办的手续和台式的一样吗？如果我在台式上装了宽带，可以转接至笔记本上吗？

答：笔记本电脑上网的方式有很多，可使用普通的电话拨号或普通网卡连接局域网上网，也可使用ADSL、ISDN

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《战地1942——秘密武器》问题集

问：游戏中，有一关是双方隔海相望的场景。此场景中，盟军方要打登陆战，由于我控制不好飞机，就只能用登陆艇；但把登陆艇开到对岸我却无法从中跳出上岸，据说按“↓”键是开舱门，可是也打不开。请问是这个资料片换操作了吗？

答：你说的大概是“Mimoyecques城”这一关吧。我觉得你是卡在这个环节上了——只有登陆艇上处在驾驶员位置的玩家（或NPC）按“↓”键才会开舱门，其他位置的人是无法开启舱门的。

问：德军方有了超级武器V2人工制导火箭，用来攻击对手的飞行单位十分有效，可我总是什么都打不到，有什么秘诀吗？

答：发射的过程很简单，只要在发射台前按“E”就可以了。火箭发射出去以后，实际上你控制的只是火箭本身而同发射台没什么关系；具体说是用键盘方向键调节火箭的发射方向，操作起来远比开飞机、坦克困难，要多多练习才能熟练掌握。

问：我在打Eagle's Nest这个场景时（同电脑对战，使用的是德军），总是被敌人占据山腰阵地，这样我方就会罚分。另外，我方要想夺回阵地也十分困难，有什么好办法可获胜？

答：应该说同电脑对战和与人类玩家对战的感觉是完全不同的，如果单指同电脑对战的话，想扭转战局甚至获胜就比较简单了。

等其他有线连接的方式，用这些方式上网和台式机是完全一样的。如果台式机上了宽带，笔记本电脑通过与台式机连网，也完全可以共享宽带上网。

不过，由于笔记本电脑的移动性，现在更受人关注的是笔记本电脑的无线上网。目前应用最广泛的GPRS即"通用无线分组业务"是基于GSM手机网络的上网方式，提供端到端的、广域的无线IP连接。另外无线局域网的应用也很热门，目前无线局域网一般遵循802.11b标准，带宽为11Mbps，工作频率为2.4GHz，许多厂商新出产的笔记本电脑都内置了无线网卡。一般无线网卡的作用距离在室外可达100～300米。

四川　龚胜

读者　阿魏问：最近为上宽带网，**我新安装了一块网卡，但安装后却出现了声卡不再发声的问题，**不知原因何在？如何解决？另外声卡发声正常，但不能录音，可能的原因有哪些？

答：你遇到的问题多是由于中断冲突造成。首先进入"控制面板"→"系统"→"设备管理器"，手动调整网卡及声卡的IRQ，看是否能消除冲突。如果无法消除冲突，再进入主板BIOS设定，关闭一些不需要的设备，并检查是否屏蔽了板载声卡（"Intergrated Peripherals"中的"AC' 97 Audio"选项应为Auto或Enable）。同时还可将网卡或其他设备换个插槽，并在BIOS的"PNP/PCI"项中将"Reset Configuration Data"改为Enable。

声卡不能录音的原因很多。首先请检查MIC本身是否完好、插孔是否正确，然后双击任务栏上的"小喇叭"图标，选择菜单上的"属性"→"录音"，看各项设置是否正确。接下来请检查"控制面板"→"多媒体"→"音频"→"录音首选设备"，看选择是否正确。如果仍有问题，可将声卡驱动程序删除后重新安装。

四川　龚胜

读者　Wss问：请问PCI声卡的**"DLS技术"**是什么含义，与"软波表"有何区别？另外"硬件支持复音"和"软件支持复音"具体有什么区别？

答：DLS全称为"Downloadable Sample"，中文含义为"可供下载的采样音色库"。其原理与软波表类似，也是将音色库存储在硬盘中，待播放时调入系统内存。但不同点在于采用DLS技术，合成MIDI时并不利用CPU来运算，而依靠声卡自己的音频处理芯片进行合成，从而大大降低了播放MIDI时的CPU占用率。这种波表库可随时更新，并利用DLS音色编辑软件进行修改，使用相当灵活。

"硬件支持复音"是指所有的复音数都由声卡芯片生成，而"软件支持复音"则是在"硬件复音"的基础上以软件合成的方法，加大复音数。一般声卡最大的硬件复音为64，而软件复音则可高达1024，不过后者要占用较多的系统资源。

四川　龚胜

读者　秦超问：启动3DMark 2002，测试进行不久即自行跳出！怎么解决？

答：3DMark系列是著名的显卡测试软件，这款软件的每一个新版本对电脑硬件特别是CPU、内存和显示卡的要求很高，所以并不是所有的电脑都适合用这款软件来进行测试。3DMark 2002作为较新的测试版本，一般情况下是要求PⅢ以上的CPU、256MB内存和支持DirectX 9以上的显示卡才能顺利执行，更新的版本对硬件的要求自然更高。对于你的电脑出现的这种问题，除了检查自己的系统配置外，还要多查看一些软件设置的情况，如是否在正确的系统分辨率下使用、是否顺利完全地安装了DirectX的新版本、是否在测试之前对系统文件进行了清理和杀毒等，这些都是有助于测试顺利进行的。

湖南　苏旅

首先请鄙视你的电脑对手和电脑队友的AI，不要对你的电脑队友抱多大期望，指望他们会支援你。如果觉得单独夺回山腰阵地有困难的话，可乘坐高机动力的车辆（吉普车或摩托车）迅速通过山腰到山脚，偷袭敌人后方，争取占据山脚阵地，这样己方不会罚分，自己的队友可从敌后重生夹击对方，很快就会扭转局面。

问：我在同电脑对战，打Hellendoorn这一关，虽然我不停地杀敌，但电脑对手总会占据4个以上的据点，这样我方就不停地罚分，最后就输掉了，有什么好的克敌制胜的方法没有？

答：Hellendoorn这一关地形比较有趣，像个大圆盘，盟军和德军分别占据北边和南边。中间的Hellendoorn最初是空白的，很多攻关指导都说只要占据这个村子就会处在主动地位，其实这种说法并不准确，至少和电脑对战时这种方法并不好用——因为中间的村庄占领后也不提供任何轻重武器，村庄又基本处在"圆心"位置，属于易攻难守的地形，死守村庄只会增加不必要的伤亡。

提供一个自认为可行的打法给大家参考：首先要有辆高机动力的车，本关提供的水陆两栖船是上上之选；交战时不同敌人缠斗，而以高速移动占领据点为主要任务，只要使敌人总是处在罚分状态，即使个人杀敌数很少，获胜也不难。

问：在打Mimoyecques时，我加入盟军一方，由于是跨海作战，在没有占据滩头阵地前一旦阵亡，重生后要跑很远的路，有没有办法解决这个问题？

答：一般来说，新手对于驾驶飞机或舰船有种恐惧心理，总觉得不如地面跑着踏实，这很正常。对于本地图来说，盟军一方有一架运输机，游戏规定运输机可作为重生点，即使它飞在空中（你在飞机机舱里呆着，突然身边多出一个人来，这个好像不太合理）。你可在运输机飞到敌占区上空时，选择在运输机上重生，这样就少跑很多路；

读者　俞苹问：我买的是品牌电脑，每次开机都显示机器品牌的画面，请问有没有办法屏蔽这个画面？

答：一般情况下，品牌机的开机画面都可在主板的CMOS设置中开启或关闭，仔细找找和"Logo"、"Screen"字眼相关的选项看看吧。如果COMS中没有这一项可选择，那么就只能用一些特殊的软件通过对BIOS ROM文件进行修改并刷新以达到关闭的目的。不过这种操作有一定的危险性，需要小心行事。

先用CBROM之类的ROM修改软件提取出BIOS ROM文件，然后查看其中的内容（操作指令是CBROM abc.bin，其中abc.bin是假设提取的主板BIOS ROM文件），找出后缀为BMP的图形格式文件，再将这个BMP文件删除（操作指令是CBROM ABC.BIN /LOGO def.BMP/RELESAE参数，假设def.bmp为需要删除的BMP文件）。最后再通过AWDFLASH abc.bin /PY/SN/SB进行BIOS刷新操作（其中/PY为自动执行刷新，/SN为不备份旧文件，/SB为刷新时跳过Boot Block。这里AWDFLASH为默认的BIOS刷新程序，一般这种换Logo的操作只能在Award BIOS的主板上进行）。

湖南　苏旅

读者　1028问：我的光驱是52×，最近出了一件怪事，放进光盘后系统显示的却是上一张光盘的内容，需要重新开机后才能正常显示，这可怎么办啊？

答：这种情况往往出现在一些读盘能力低下或错误安装驱动程序的光驱设备上，使得操作系统在识别光盘时产生了记忆效应而导致出错。解决的办法主要是使用质量好的光盘，删除旧有的光驱驱动程序并等待Windows操作系统进行识别，或直接重新安装操作系统。

湖南　苏旅

读者　青发问：我最近想重温《大航海时代II》，可惜我的Windows XP似乎对它不支持，无论怎么执行都没反应。怎么办啊？

答：老游戏的兼容问题确实是个大问题。虽然Windows XP号称能使许多较旧的应用程序完美兼容，但总有一些例外，有些专门为早期版本的Windows编写的较旧的游戏和其他应用程序是不能执行在新版本操作系统上的。至于《大航海时代II》也是这样，解决的方法就是使用Windows XP的"程序兼容性"设置。首先找到该软件的可执行COM或EXE文件，如game.exe，然后用鼠标右键选择查看"属性"，可找到兼容性选项，这个选项提供了使用各种设置对程序加以测试的机会。如果程序最初设计为在Windows 95上执行，则你可尝试将兼容性模式设为Windows 95并重试执行该程序。同样的设置包括对内存管理、显示色彩和屏幕分辨率的切换。

湖南　苏旅

读者　严兵问：我在国外读书，刚买了台笔记本电脑，听说更换新驱动能提高硬件性能，我想知道在哪里可下载硬件的驱动程序。

答：首先必须说明的是，电脑硬件的驱动程序并不是越新越好，由于现在很多厂商将自己一大系列的产品驱动都做成一个软件包，新版本的驱动并不一定就适合该系列任何硬件。如果不是为了解决某一方面的兼容性问题，或明确知道该版本驱动程序能提高自己电脑硬件设备的性能，那么就没有必要频繁地升级驱动程序。想要电脑硬件驱动程序的话，除了去相关厂商的网站搜寻"软件下载"或"技术支持"栏目外，国内网站可到http://www.mydrivers.com（驱动之家）去寻找自己需要的驱动程序。不过，在搜索驱动程序时，千万要记得该驱动程序所对应的硬件的品牌名称、型号规格和工作版本等，以免出现误装等问题的发生。

湖南　苏旅

不过要注意最好尽快跳伞，敌人的防空炮火还是很猛烈的。还有就是乘坐电脑队友驾驶的其他交通工具，比如说登陆艇，或是等电脑队友占回滩头阵地再重生，不过机会比较难把握了。

《圣女之歌2——撒雷母天使》问题集

问：在玩圣坛游戏时，有什么技巧？我总是不能成功。

答：圣坛四角各有一块水晶，它们不断由蓝色变为黄色，游戏的目的就是要通过鼠标点击使它们保持在蓝色状态下。假设左上角水晶为D1、右上角水晶为D2、左下角水晶为D3、右下角水晶为D4、中间的大水晶为D，那么第一步当你把D1点到变蓝色后，马上去点D2，D3，D4，第二步马上去点D1，大概3下，然后点D2，D3，D4……不断反复直到中间的D集满就行了。记住，第二步就算D1、D2、D3、D4是蓝色，也要点3下，要不断地跑，千万别等黄色出现才点。

问：听说游戏中有些商店卖东西会打折，是否真有此事？

答：确实如此。在某些商店，使用特定队长，价格会打折，具体哪些商店用哪位队长能打折这里就不详细说了，请自行尝试。

问：游戏中狐狸魂体的小游戏要怎么玩？

答：在狐狸魂体的游戏中，白狐狸是当你动时攻击，青狐狸是当你不动时攻击，而当青狐狸放出第三次雷击后，它会膨胀，同时鬼狐面具会停止旋转，这时站在鬼狐面具下猛按Alt或鼠标右键，就可损他血了（建议使用键盘操作）。

编辑部轶事之终结篇：9月17日

■北京 林晓

本来我想找别人来写这篇东西，可一个系列既然是我开的头，我难免就有"画句号"的责任。否则，被人说成虎头蛇尾或者有头没尾岂不是大大不妙。写东西要挑心情，这是我的坏毛病。有心情才有灵感，灵感这个词儿是为了让人摸不着头脑而发明的。比如像冰河那样用"专题又要开始了"红色大字作屏保的人，他就很鄙视用灵感作借口不写东西的人。照我理解，一个撰稿人是不需要灵感的，他需要的只是任务。当然，是有Bonus（奖金）的任务。

编辑在本职工作以外撰稿的话，辛苦便多加了一倍，此时再多Bonus都不能减轻任务的艰辛。"码字"是件痛苦耗损心血让手指125度、小臂75度连续弯曲的复杂运动。而且为了能让"码"出来的东西通过主编大人的审查以换到Bonus，还必须在字里行间贯彻思想性、娱乐性以及科学性。

以上文字并非在发牢骚，只是解释为什么要有"编辑部轶事"这么个小东西存在——有些人"恶毒"地认为这是我骗取Bonus的一个"诡计"。我得说，就那么几块Bonus，根本不足以抵偿我因为挖掘轶闻趣事而被称为"八卦"的损失。也有一些人很严肃地看到了轶事中的"不良"内容，他们指出编辑们实在是玩儿得太多了！又要马儿跑，又要马儿不吃草，这种想法即便是我们社长也断不敢想的，可有些人却希望如此。这就让我又多学到一个名词——"道学"！

不过一个子栏目做了一年多，的确需要改革了。否则，我真的要变成了编辑部里的"娱记"。所以我决定将被"编辑部轶事"占了那么久的"大众闲话"还给大众。这次的"编辑部轶事"就成了终结篇——也许大家还会在读编栏目里看到编辑部的各色"花絮"，但它们将用其它的形式包装了。

说到这儿我想起早就关门大吉的"小编Online"，这个小栏目的消失倒并非有所争议，而是编辑部里的每个人都"演唱"了。

今天北京下了很大的雨，同事们淌着水来上班。只有Suki例外，她因为助人为乐搬电脑，赢得了免费顺风车的便利，也证明了"好心有好报"的古训。大家都到的时候，我已经在键盘前发了半天呆——我实在缺乏"画句号"的魄力。而且，很碰巧的是没有写这篇东西的心情。我去看前天编辑们登长城的照片，想从中找到一点毫不相干的灵感。结果发现8神经的数码相机的确不错，苍茫照相的样子比较酷；群像大笑的那张"青春"得妙不可言；Cross的双手空空，悠闲自得的样子与郑老师的如履平地相映生辉……

鉴于爬长城是一次私人化与杂志无关的活动，我不能占用更多的篇幅来讲述这件事情，于是我仍然很难"码"出什么字来。而且，即使勉强"码"出来的字也奇怪地带上了楼下珍珠姑娘的味道。这真是一件说不明道不白的事，因为我很久都没有看到珍珠的东西了——每次看到她做的读编往来，常常"汗"，怕她一朝灵感用尽，如我般再也"码"不出字来。



编辑部半数好汉在此



附：大软登长城记

九月，帝京秋高气爽，素有金秋之称。此时登高望远，舒畅筋骨，为京人所爱。某日，有大软编辑十数人，结伴赴京东北郊慕田峪长城。此处长城、敌楼密集，关隘险要；东连古北口，西接居庸关，如苍龙卧于青山之间，甚为壮观。众编辑久居办公室，拾千阶而上颇有小喘，置云雾之间几度晕眩。待神清气爽，闻遍山板栗果香，忆当年金戈铁马，无不感叹万千。有好诗者吟诵毛氏清平乐：天高云淡，望断南飞雁。不到长城非好汉，屈指行程二万。六盘山上高峰，红旗漫卷西风。今日长缨在手，何时缚住苍龙？



▼埋伏

◀一夫当关

2003年度本刊特约、签约作者名单

林晓：公布这张名单，一方面是更加激励作者为杂志提供高质量的文章；另一方面，也是请广大读者监督他们的作品。《大众软件》特约、签约作者今后每半年考核更新一次，特约作者除享受优厚稿酬待遇、优先发稿权外，每年还将接受大众软件周年庆活动的邀请来杂志社访问（签约作者发稿需达到一定数量才能成为特约作者）。

特约作者名单：

姓名	笔名	供稿栏目
王洋		硬件评析
王伟		网络时代
李文睿	CoCo	实用软件
侯毅	枫红一刀流	攻城略地
李宾	天莽	攻城略地
		锋利的盾
刘稼禹		晶合通讯

特约作者要求每季度刊登选用文章应不少于3篇。

签约作者名单：

姓名	笔名	供稿栏目
郭志明	GZ	实用软件
李岩		实用软件
罗应中	烟波	实用软件
孟可	未知的路	实用软件
杨超		网络时代
濮青		网络时代
邱峰		硬件评析
程鸿		硬件评析
萧林		硬件评析
贾培武		应用心得
周进		应用心得
金延强		应用心得
屠志成		应用心得
柳林		应用心得
郑振涛		应用心得
廖年旺		应用心得
罗云	善良的大灰狼	锋利的盾
		攻城略地
		在线争锋
丁力	苹果熟了	锋利的盾
		攻城略地
杨凯	YAGO	锋利的盾
		攻城略地
申飞飞	麦克狼	锋利的盾
		攻城略地
		在线争锋



看了《学与玩》，感触良多。回想起许多年前，单机游戏盛行的时候，我买了款可以自己制作游戏的软件《游戏工厂》。对当时生活并不景气的我来说，198元的价格是个天价，但想到可以自己制作游戏的兴奋，就毅然买了下来。拿到软件后，那是我第一个自己装的软件，一步一步的装好后，却对其不知所措。今天，我知道作为一款有灵魂的游戏需要的是：美工、策划、程序，三种技术人才！不是一个年少轻狂而又空无本领的人可以胜任的！所以我不再做梦，我把我的梦留给有能力、有基础、对游戏充满憧憬的新一代人去完成……每个和我一样发梦的人啊，现实点吧，认真学好本领，才能实现抱负！中国游戏事业的强大，需要你们真实的力量才能实现……游戏可以帮你找到生活所需的饭碗，也可能是个破碗砸烂你的头……反省……

■快评手 荼毕

快评要求：针对当期杂志你印象最深刻的文章作出简洁精辟的评论，200~300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

WPS跨年度创作大赛第二季赛事启动

金山演示佳作征集

演示主题：成长的烦恼
主办单位：金山软件股份有限公司，大众软件杂志社
年度总比赛时间：2003年6月1日～2004年6月1日
第二季比赛时间：2003年10月15日～2003年1月15日（以截稿时间为准）

历时3个月的WPS创作大赛第一季赛事已经结束！经过评委的认真评定，最终获奖名单见下文。全体参赛者都将得到比赛积分和比赛优秀作品选集。作品得分将累计进入第二季赛事。没有参加第一季赛事的朋友不必遗憾，因为接下来我们还有三个比赛。比赛有趣，奖品丰厚，而且优胜作品还有机会被选入WPS2003年产品的样张库在全国传播，这样好的机会朋友们还不快快抓紧！

第二季比赛内容是金山演示制作。作为WPS四大模块之一的金山演示，广泛应用于会议报告、课程教学、广告宣传、产品演示等多种环境。模块中提供多种演示母板，结合其中的跳转、链接、动画等效果，可以增强演示的效果，有效提高会议效率。

参赛方式：

围绕“成长的烦恼”这一主题，使用金山演示来表现成长的过程。然后将制作好的成品用电子邮件或者磁盘邮寄到指定信箱就可以了。

参赛规则：

1.参赛作品必须采用WPS 2000或以上版本制作，页面规格为A4大小，演示页数不超过10页。请在作品中注明制作者的姓名，联络方式与制作时间。

WPS Office 2002的体验版网址为http://www.wps.com.cn/pdown_view.php?id=79。

2.参赛作品可E-mail至：linxiao@popsoft.com.cn，邮件标题请注明“WPS年度创作大赛作品”；或者将参赛作品的软盘邮寄到：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“WPS年度创作大赛活动组”收，邮编100036。

4.大赛组委会将从参赛作品所使用的技巧（动画、图文配合、色彩应用等）以及作品内容（格调积极向上、文字优美生动），作品创新（构思新颖、独具特色）等几方面进行评比，给出作品得分。

5.每一季赛事参赛作品满分为100分。根据作品得分，得分最高的作品为本季冠军，得分二、三、四名的作品为本季优胜作品。所有作品得分将累计进入下一季赛事。在四个赛季中总积分超过240分的将获年度优胜奖，积分最高的将获年度总冠军称号以及年度大奖。

6.比赛鼓励团体参加，为组织者设立年度优秀组织奖。

奖项与奖品设置：

年度总冠军：1名

奖品为价值1万元的方正液晶一体机，以及求伯君、雷军先生亲笔签名的WPS Office 2002珍藏衬衫。

年度优秀组织奖：5名

奖金1000元，奖品为WPS Office教师版，中国大百科全书金山词霸版。

年度优胜奖：若干名。

奖品为价值500元的精美礼物。

第二季“金山演示佳作征集”比赛

冠军：1名

奖金1500元，奖品为价值6000元的电脑。

优胜奖：3名

奖金500元，奖品为金山公司经典产品珍藏版之WPS Office 2002专业版、金山词霸2002、《新剑侠情缘》。

WPS年度创作大赛第一季赛事 寻找排版高手

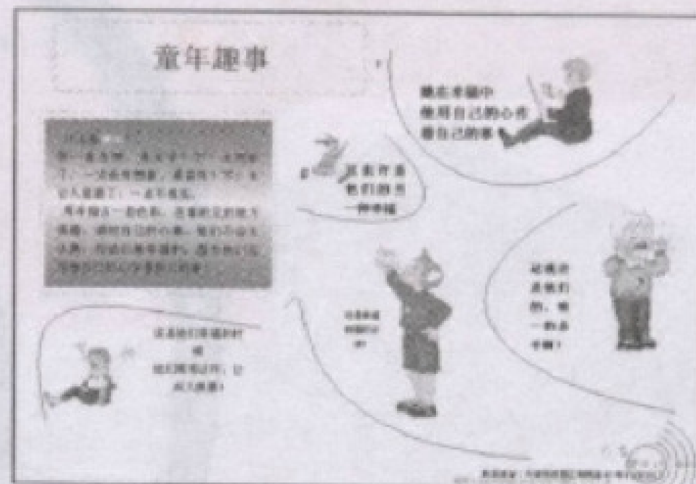
获奖作品名单

冠军
温博龙 得分95





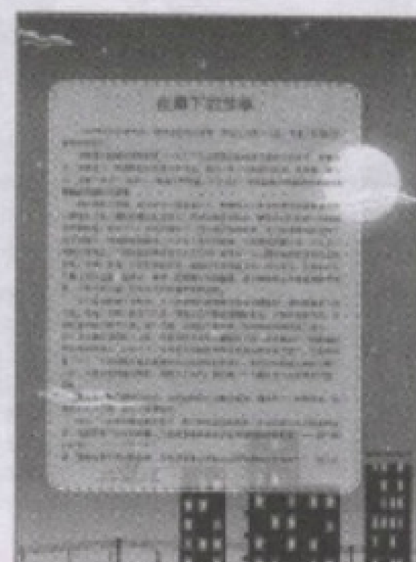
优秀奖 雷泽计 得分90



优秀奖
莫燕平 得分90



优秀奖
刘志君 得分90



挣扎（三）

■广东 Mr.B

上期内容：行动开始，疑云重重。两个同伴的先后丧生，更预示着恐怖的未来。也许，猎人最终将变成猎物，而我，会成为一个诱饵……

逃亡者是没有机会多想这些的。和红分开后，我便开始了独自逃亡的过程。K镇在脱离点西南边20英里的地方。途中会经过2条河、4片连绵的林区和1个居民区。自从和红到达脱离点后，我就知道自己没有什么好运气能直接到达K镇——既然是B.I在追杀我们，那么我们所有的逃亡路线，绝对会在BinB和Lao的掌握之中！而且我在逃亡过程中为了节省时间和体力，一定要借助一些捷径。要是下河逃匿，那么衣服上的冷油就有可能会被洗掉，队内每次执行任务时，因为轻装上阵的原则，队员身上携带的冷油最多只能使用两次。尽管这样，这瓶冷油也有500克重。

我坐在树底下简单地整理了一下思路：先向北走，然后再折向西，最后向南。这样可以缩小直接前往K镇时被直接追击的几率。虽然这条路线会在BinB和Lao的意料之中，我还是决定冒险。

先向北的原因是，林区北边地形复杂，林木由于季节已经入冬，树叶大部分已经脱落，白天能见度比较高，可以找到安全的地方，在落叶的掩盖下短暂休息，到了晚上就可以快速地前进。加上北边的林区树木枝干质地比较坚硬，可以制作一些简单的武器作为防身或者捕猎。当然，我不能捕杀大型动物，因为这样炊制食物时花费的时间太多，我很容易被追击者发现。

然而事实证明这些都只是一厢情愿的幻想。

我开始逃亡，尽量轻尽量快地向北前进。现在是凌晨3:15，我还有比较充裕的时间脱离危险区域，一旦WL等人发现我和红漏网以后，会马上在BinB或Lao的布置下追踪过来，那么我很容易就会被他们发现。加上现在装备不足，这样很难与他们对抗——更重要的是，我不想无缘无故地冤死在他们手里，我要找出真相，为已经惨死的同伴们讨个公道。我保持着均匀的速度向北方前进，直到我的直觉觉得我应该向西为止。尽管一开始，恐惧思想已经有数次几乎说服我的意志让我折向西，但我还是坚持下来了。脚下的枯叶不时被踩得吱呀作响，使我明白自己还是一个活着的、有知觉的生物。

凌晨4:15，手表上的测距仪表明，我已经走了大约5英里。疲劳和惊吓过后，神智开始呈现轻微的模糊状态。现在应该找个地方休息一下，至少坐下来喘口气。我小心地看看四周，并不像有人的样子，于是挨着一棵树的树干慢慢坐了下来，然后趴在了地上。虽然厚厚的枯叶有效隔绝了地表的寒气，可我还是觉得很冷。树的周围有很多枯枝，我小心地将其中的一些拿起来，盖在自己身上作为伪装。虽然厚厚的枯叶有效隔绝了地表的寒气，可我还是觉得地面的寒气一阵阵地冲击着脸上的皮肤。树的周围有很多枯枝，我小心地将其中的一些拿起来，盖在自己身上作为伪装。就在我刚刚想松口气的时候，几声灰枭的啼叫在远处的树林中响起，这是连续的鸣叫，而不是夜晚偶尔发出的单调的鸣叫，明显是兽类的本能察觉到了危险。这片林区内没有直接对灰枭构成威胁的大型食肉动物，现在的天气也不可能有蛇类活动，唯一的解释，就是林区里有了其他人！B.I果然尾随着追来了！好一会之后，我的耳朵里听到了若有若无的水流声。这种声音越来越大，越来越密集。看来我接近了第一条河流。

我忽然有了一个想法：可以沿着河逆流而上，一直向西。如果B.I队员带有警犬，这样可以安全地避开畜生的鼻子，但他们多半不会带着警犬一起追踪。沿着河流走可以随时补充水分，而且复杂的地理情况可以掩盖逃亡的行踪。初冬时节，北方的河流大多已经开始结冰，结成冰块的水，水质比较干净，可以直接饮用。

我加快了速度。

四　独自求生

到达河边的时候已经是4:40，而我的第2次苦难历程才刚刚开始。

这是一条大约不算很宽的小河，河流中有不少碎冰挟着水势顺流而下，互相碰撞发出叮叮当当的声音。由于气温过低，河岸边的不少地方已经呈现坚硬的冻土特质，但是环境也变得相当潮湿。昏沉的夜色中，我只是粗略地观察了一下四周形势，便开始向河上游进发。这一时的粗心差点要了我的命。

向西走没几步，就因为土地坚硬湿滑而差点摔倒。幸好我摔倒前及时扶住了身边的树干，树由于身体重量的作用好一阵抖动。我没有注意，绷紧的神经仍然促使我跌跌撞撞向河上游进发。不久脚底又是一滑，又差点摔倒，我还是采取扶住身边树干的方式保持平衡。但第3次打滑时，我刚刚扶住树干，就听见了一声很轻微的、很熟悉的异响，即使夹杂在间或的水流声和碎冰碰撞声当中，我也对它再熟悉不过——那是埋伏好的伏击手确定射击目标，然后拉动枪栓的声音！

我马上滑倒，趴在地上。连续的“噗噗”声立刻跟着响起，我便感到右肩微微一凉。没有立刻产生剧烈的疼痛，表明中枪部位不深，只是擦伤，并无大碍。我迅速抓

住了伤口旁的衣服，向左边打了几个滚。七八发M4子弹全部准确地打在刚才站立着的地方。

谢天谢地，我居然只是轻微的擦伤。但是伤口出血湿透了衣服，会使冷油的遮蔽效果完全丧失，所以必须找到一处安全的地方对伤口做紧急处理。

在这间不容发之际，我的耳根又发凉了，危机感的本能促使身体立刻向左又滚了好几滚，身子突然向下一沉，我滚到了一个小坑里。在开始翻滚的时候，身体右斜上方连续闪烁着星星点点的、隐约的火光，密集的“突突”声连续不断，像地毯式轰炸一样从我的右边向左边急速移动。这是伏击手用MP5冲锋枪向自己确定的目标所在方位进行面杀伤攻击的常用方式！

我不禁后悔自己的大意：B.I队员既然能够在我的身后追踪我，肯定也能够在我逃亡的必经之路上隐藏设伏。刚才将要滑倒的时候我用手扶着树干，引起了树身的不正常抖动，埋伏区内的B.I高手们绝对能够根据细微的痕迹辨识出来。第3次打滑时要不是听见了拉枪栓的声音，我现在肯定已经是一具尸体了！

而只从一个方位射来的子弹，更证实了我的判断：B.I的6人分成了2个小队，由BinB和Lao各带一队，分头追杀我和红。以BinB或者Lao的习惯，肯定会在追击过程中布下伏击圈，然后逐步缩小搜索的范围。现在已经知道，用MP5向我射击的是99，他个人的风格适合伏击，喜欢用截短型的冲锋枪进行近距离火力压制。但是在我后面追踪的会是谁呢？除了被翅膀重创的那一个，而且尚不能肯定那个伤员已经完全丧失行动和作战能力。

我最不希望是猴子或WL，如果他们两个是在追杀我的行列中，那么我铁定没命！反之如果他们去追杀红，红肯定凶多吉少！

不能再这样一直被动挨打下去了。如果不对追击我的人给予重创，他们会认为我没有任何反击的能力。在小坑里我获得了一点喘息的时间，立刻从胸前口袋里拿出快速止血的粘贴式防水纱布，贴到受伤的右肩上。确认伤势不妨碍手臂活动后，我拔出沙漠之鹰，左手捡了一块大小和闪光手雷差不多的石头，向刚才火光闪烁的位置猛地扔了过去——我身上还有一颗强力闪光手雷，要留到最后的关键时刻才拿来救命。

果然，上方的树冠处“刷”的一声轻响。我立刻朝响声发出的位置连开了4枪。巨大的枪声霎时划破了天空。

我跳起身，没命地朝河上游跑去，逃跑的时候树上再也没有响动。

我有70%的可能打伤了99，他担心再度移动会进一步暴露自己的踪迹，再遭到致命的射击，没有进一步追击我。.50口径的子弹穿透力很强，只要击中他，在不到30英尺的距离内极有可能会是重伤。但例行的压制性射击命中目标的可能性非常低，倒是威慑作用要占射击目的绝大部分。

我发疯一般地狂跑着，膝盖不时地被低矮的灌木阻挡，使我不能加快速度。

背后“呼”地一声闷响，一颗火流星摇晃着冲上天空，爆开雪亮的银花。是战术照明弹！平时艰苦的训练促使我本能地没有回头去察看照明弹的光芒，从而幸运地避免了被暂时晃瞎的命运。我敢肯定，我快速奔跑的身影肯定会被后面的追踪者发现。

照明弹的亮光也照亮了周围的景物，使我有了方向感和暂时的辨识力。照明弹的光芒可以持续15秒钟，必须抓住这宝贵的时间！

我猫着腰，依靠小腿的快速跑动半低着身子前行。光芒暗下去了，我的头也越垂越低，因为光芒消失之后，人眼在适应完全的黑暗之前总会有一段时间的夜盲效应。我不想这段时间被浪费。

此时耳塞式通讯器里突然出现的的声音，让我的血液完全冻结。

“5号尸体身份确认，M.I小组成员约尔迪·卢，代号‘红’，完毕。”

（未完待续）

打造数字娱乐在线销售服务第一品牌 引领中国数字时尚消费文化潮流

游戏虚拟销售第一品牌——天下加油站总经理杨波访谈

记者：能简单介绍一下公司的情况吗？

杨波：好的，我们公司现在叫广州宽联数码网络有限公司，因为业务的需要，刚刚从骏网集团拆分出来。之前是广州骏网计算机网络有限公司，成立于2002年4月，专门致力于在线游戏的产品分销和网络运营服务，服务区域以大陆地区为主，同时也覆盖了新西兰、加拿大、英国等国家和地区，并以成为最专业的在线游戏产品销售服务商为最终目标。目前主要的服务平台为：针对网吧和软件零售店的"天下游戏加油站"。

记者：哦？那你能介绍一下天下加油站这个虚拟销售平台吗？

杨波：天下游戏加油站是我们公司为网络游戏虚拟点卡零售商专门设计的一个在线销售系统，采用无卡销售方式，完全支持在线账户储值、在线虚拟销售、实时结算和游戏直储等功能，专门为游戏经销商或网吧提供游戏点卡的采购和销售，是一个在线配送的全国性网络游戏代收费渠道。

天下游戏加油站提供市场上大部分网络游戏的在线销售，经销商或网吧只需在游戏加油站上开设账户，并存储一定的金额，便可开始游戏点卡的销售。

记者：你对目前公司在线虚拟销售平台上的发展状况以及发展前景上怎么看？

杨波：随着网络事业在我国的快速发展，在线虚拟消费是必然的趋势和方向，而人们的消费习惯也在逐步接受和使用在线消费。我们首推的在线销售平台天下游戏加油站模式自2002年8月底推出，就得到了很多经销商、网吧的认可和欢迎。这也使得很多公司在推出在线销售系统时都要参考我们的模式。截止2003年6月底，已经拥有注册网吧用户50 000多家，活跃交易网吧数量接近20 000家。目前注册网吧数量仍然以每月超过6000家的速度增长，我们还要加大推广力度，争取2003年12月注册网吧超过70 000家，活跃交易网吧数量超过30 000家，即在全国各地拥有30 000个忠实的销售和市场推广终端。

记者：你公司所推广的天下加油站的主要特点是什么呢？

杨波：与其它游戏在线销售平台（这里所指的在线销售平台不包含网上商城销售模式的虚拟点卡零售平台）相比，天下游戏加油站具有以下特点：

1.游戏种类多，操作简便，省去了大量找货源和内部管理的精力

直销商只需注册一次，就可以通过天下游戏加油站享受到骏网在线提供几乎涵盖所有主流游戏的在线销售和充值服务，网吧老板不用花很多精力到处寻找价格合理的货源。此外我们还为网吧量身定做了销售管理和统计系统，大大方便了网吧的内部管理，从根本上杜绝了网吧的虚拟卡销售风险。

2.解放购货资金，将"死"钱变"活"钱，让网吧实现零库存销售。

其它在线销售平台基本都采用要求网吧先行购入一批虚拟账号，才能开始充值销售，即使这批账号不能完全销售，销售者也不能取回剩余的资金。天下游戏加油站提倡的是销售资金来去自由，只要网吧账号上有资金，便可以开始对所有游戏进行充值销售。如果需要抽回资金，随时可以结算处理，取回账号上的剩余资金，不会产生任何的库存问题，永远不会有库存积压的烦恼和压力。

3.周到、人性化的服务

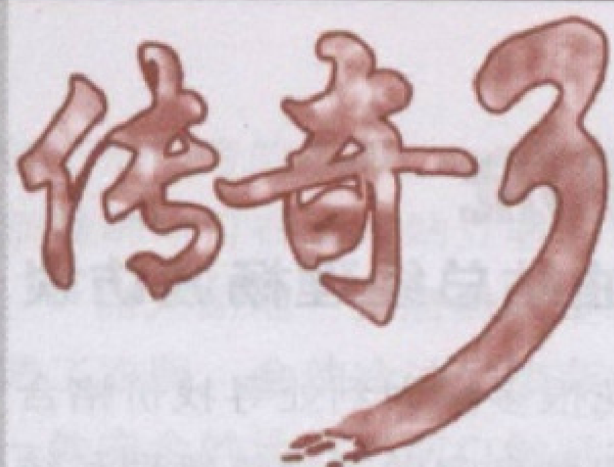
这点是我认为最重要的，对我们的客户，包括游戏运营商、渠道分销商、网吧终端销售系统，我们改变以往或其他渠道经销商的传统操作方式和手法，积极主动地配合游戏运营商进行市场策划、宣传推广。对于经销商和网吧终端，我们协助指导他们规范地进行地区性的市场推广策划，并尽可能帮助他们拓宽增值业务，让大家开心紧密地合作，共同发展。

记者：现在天下加油站所提供的业务都有什么？

杨波：目前我们天下加油站共能提供60多款在线游戏的销售和充值，并采用游戏直充方式，帮助玩家直接完成对所选游戏点卡面值的充值。在整个销售充值过程中，直销商和玩家都不用接触到虚拟点卡的账号和密码，避免直销商和游戏厂家对虚拟点卡销售的不信任。

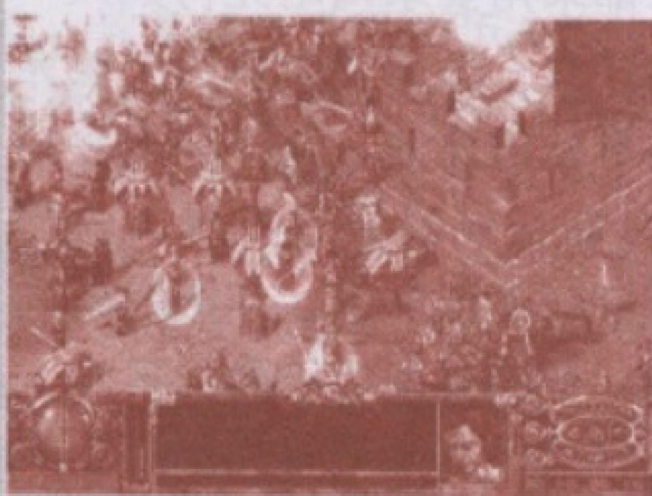
另外，天下游戏加油站还分别为直销商和经销商提供了不同的销售模式，我们可针对不同区域的特点提供各种不同的销售模式，让我们在全国各地近300多家的服务商以独特的竞争方式进行市场开拓。





烽火九月，血战沙巴克
——《传奇3》之攻城战

被世间称作金币的庇护之城，就是管辖着道观、毒蛇山谷的沙巴克城。在商人口中，沙巴克是商路上的最后一站，也就是利润的代名词；在旅行者眼里，沙巴克则是沙漠中的绿洲，给人以希望，而在为数众多的战士眼中，沙巴克却是血与火的代名词。



沙巴克城主Old Cat站在城墙上，望着布满乌云的天空，初升的红日撕不破乌黑厚实的乌云，勉强用惨红的光芒照向大地。风起，Old Cat乌黑的长发被风扬到脑后，身下厚实的沙巴克城墙青黑青黑的，谁知道它的下面埋葬了多少战士的冤魂？Old Cat一抬头，刚才血红的云层被风卷成一张血盆大口，一股不祥的预感涌上心头，今天的守城战会输吗？

Old Cat和他的光之骑士团占领沙巴克城已经5年了，当初攻占沙巴克时守城一方城主连同家眷和7万守城士兵被杀得一个不剩，自己12万军队进入沙巴克后只有4万人，那场血战整整杀了一个月，难道这次被消灭的会是自己？Old Cat甩甩头，用力把不祥的思绪排除脑外。自从半个月前得到沙漠的狼盗组织大军准备攻占沙巴克城时，他便开始备战，一切都是那么顺利，10万守城部队应该能挡住沙漠中凶狠的狼盗。

城内居民还是过着他们每天都在过着的日子，拥有巨大财富的沙巴克城从建立的那一天起便不断易主，换一个收税的人对他们没有什么不一样，也许这就是常年处于战火之中的沙巴克式的麻木。

午后，远处沉闷的空气中传来尖利的号角声，如同狼嚎。

狼盗来了。

地平线上，冒出一条延到天边的黑线，这就是沙漠中让所有商队和旅行者闻之变色的狼盗大军。

又一阵号角声，狼盗头目灰狼带着由数千狼盗中最强的精英骑士组成的亲卫队出现在队伍最前线，腰间的屠龙闪着光芒，15万狼盗静悄悄站立在沙巴克城外的山坡上。

“弓箭手准备迎接第一波攻击，阻止他们冲到城下！”



“魔法师注意观察对方军队比较聚集的地方，准备释放风系魔法，改变风向！”

“战士准备防御登上城墙的敌人，还有用瞬移进城的魔法师！”



“道士们先别召唤神兽和骷髅，准备在魔法师改变风向时配合放毒。”

“城主近卫队保护沙巴克的中央旗帜！其他的别管，任何靠近中央旗帜的人都给我杀掉，英勇的光之骑士团，我们用生命来守护我们的沙巴克城！”

随着城主的呼喊，城墙内预备的战士一阵吼叫，手中的武器抓得更紧了。城墙上的弓箭手却一声不吭，紧咬着的牙根渗出血来。

“全军就地休息，攻城武器部队准备上前，第5、第6骑兵团跟随保护，第3、第4魔法师中队跟随，弓箭手射程外就地休息。全军跟随前进。”灰狼沉声吩咐下去，随着战鼓敲响，几支部队随着攻城武器先行向沙城靠近，围在沙巴克城四周的狼盗大军也开始缓缓移动。

“伟大，自由的风啊！借给我你的力量吧！将沉闷的空气吹向前方。”近百魔法师同时向着狼盗聚集的方向，同一时间数百道士放出毒粉，无色的狂风变成了绿色，咆哮着冲向狼盗阵营。

原本以为处于弓箭手射程外便很安全的先头攻城部队，此刻不少人中毒倒下，看着绿色狂风中倒下的人越来越多，灰狼一挥手：“魔法师部队释放火墙，不管射程，对准沙巴克城方向释放。魔法师部队魔法释放后，先头攻城部队前进，进入攻城武器射程内便无固定任意发射。”

传令下去，先头部队中齐射出一片火墙，连绵点燃沙巴克城下的荒草。绿色的狂风受热向上吹去，看到毒风的伤害减小，攻城部队纷纷前进。

“近点，再近点。”Old Cat看着移动的狼盗攻城武器部队，喃喃说。

“就现在！给信号！”Old Cat高喊，身边的一个魔法师放出一道闪电，击到城前焦黑的荒地上。

狼盗的先头攻城部队还没来得及思考沙巴克城主的用意，便感觉到脚下一阵晃动，推着弩车的一个狼盗感觉到脖子一凉便身首易处，旁边的狼盗发现战友死掉，连忙拔出弯刀，对着站在血泊旁的沙巴克士兵。他们是从什么地方冒出来的？沙巴克士兵身侧又冒出一把利刃，刺穿了他的胸口。

无数的草皮被揭开，跟着无数沙巴克士兵从事先挖好的地洞里涌了出来，他们的目的就是眼前的攻城武器，没有这些东西，狼盗就不可能攻下沙巴克城。发现先头部队一阵混乱，灰狼皱起了眉头，一个亲兵进来通报，攻城武器部队和先头部队遇到敌人埋伏。

“全军突进，抢回攻城武器。”

原本跟随在后的狼盗闻令纷纷策马涌上去，不少投石机和弩车已经被点上了火，沙巴克士兵且战且退，向沙巴克城靠近。

狼盗先头部队的指挥官一阵窝火，自己的队伍莫名其妙遇到埋伏失去了半成，眼下这些人又要逃跑，手中裁决之杖高举，“弟兄们，跟在他们后面！我们杀进城去！”

夺回攻城武器的大军本就不会放弃这么好的立功机会，跟着人潮涌向沙巴克城。

“战士！你们是光荣的！”Old Cat拔出从前任沙巴克城主那里夺来的破山剑高喊，因为他觉得破山剑这个名字太寒酸，又给自己的佩剑一个名字，“光荣之刃”，意思是让人看到光荣的凶器。随着破山剑的挥动，城头上的弓箭手们利箭如飞蝗射出，不分敌我贯穿城下所有人的身躯和头颅。

一个穿戴显得比较高级的军人，挥动手中的利刃对城头高喊，“该死的Old Cat！我们黑风行会来帮你守城，你却用弓箭来招呼你的兄弟？我要杀了你！”

话毕，挥动旋风流星刀扑向城头，“铛！”一支白羽飞矢从他的右眼贯穿了他的脑袋，Old Cat啐了一口，暗道，“帮我？还不是为了那10亿金币。”

弓箭手不断射出弓箭，魔法师各种颜色的魔法把整个战场变成了五彩的调色板。城下狼盗遭到当头闷棍，攻，攻不上去；退，后有狼盗督战队，前有沙巴克的弓箭。

战场上一片混乱，狼盗溃败于眼前。

几声巨响落在了沙巴克城头，几个正领唱魔法的魔法师被砸成肉饼，随后的弩箭将城墙上的弓箭手几个几个地串在一起。狼盗的攻城武器发威了。

Old Cat转身下了城楼，早就等得不耐烦的后备骑士队见城主到来，纷纷拔剑高呼。Old Cat骑上一匹白马，随着城门缓缓打开，他拔出破山剑：“光荣就在你们面前！我光荣的骑士们！目标是狼盗的攻城武器！消灭罪恶的狼盗！”一马当先冲出沙巴克城。

斗志高昂的沙巴克光之骑兵团纷纷越过领头的Old Cat，冲向狼盗的攻城武器。

所过之处，狼盗不堪一击。

点燃最后一架投石机时，Old Cat不由高呼，“谁也不能动摇我沙巴克城主的地位！”

“是吗？”远处观望的灰狼，看到兴奋的Old Cat叹道，此刻沙巴克城内燃起烽火，灰狼会心地笑笑，挥了挥手，地平线上静静地出现了一支部队。这才是15万狼盗，真正的8万精锐。



“围歼出城的敌军，亲卫队，跟我去接收沙巴克城。”话音刚落，聚集在灰狼身边的狼盗发出震天的吼声。战鼓声再起，当Old Cat听到声音时，他和他的光之骑士团已经被黑色盔甲的狼盗精锐骑兵包围了……

灰狼带着数千亲卫，威风凛凛地走到沙巴克城内中央旗帜下，还紧守着旗帜的城主近卫队正拔出刀剑狠狠盯着灰狼和他的亲卫。

灰狼拔出刚刚缴获的破山剑，吝惜地擦了擦。看到城主的佩剑已经落入敌手，近卫队的眼睛开始充血，纷纷向灰狼冲去。

“呛！”一阵劈砍声，有一半的近卫队挥刀砍翻了前冲的近卫们。

“这3年来辛苦你们了。”灰狼下马含笑对着那群人说。

“为了狼的荣誉！”那群近卫拔出剑来，对着灰狼行了一个狼盗的剑礼。

“召集城头上先前潜入的人员到这里来，我要奖赏他们！”灰狼对着一个传令兵说。

传令兵正要退后离去，又被灰狼拉住，“告诉他们，今天开始我们不是狼盗，而是沙巴克的狼盟骑士团了。”

前文只是用小说手法描述一下我参与的一场攻城战，里面很多情节并不真实，但战争场面却如同一场真正的奇幻世界冷兵器大战。随着《传奇3：风云再起沙巴克》的推出，传奇系列最受玩家关注的攻城战再一次在各大服务器上面打响。更改后更合理的规则、增加了新的攻城武器投石机和弩车，以往老传奇中的各种攻城战术也将随之改变。



新手战士速成指南

玩家如果希望在《童话》中就职，必须达到10级以上。在10级以前只能以见习职业的身份进行游戏，而见习职业是无法学习高级战斗技能的，因此每个玩家都希望能尽快脱离见习正式就职。由于战士系职业具备上手简单的特点，而且实力也不低，比较适合于刚接触《童话》的玩家，所以在这里向大家介绍一些迅速升到10级并且转职的经验，暂且称其为战士速成之道吧。



在人类、精灵、矮人这3个种族之中，人类的各项属性发展比较平均，基本上适合于各种职业，当然战士系职业也不例外；精灵的属性发展偏向于智慧，选择法师系的职业比较好；矮人的力量和体质都不错，不过敏捷偏低，如果选择矮人作为战士，在分配属性时要注意一下敏捷的培养。一般来说，选择人类或是矮人都没有什么问题，精灵还是免了吧，下面的指南也只针对人类和矮人来介绍。

建立自己的角色之后会被传送到童话学校，这里可以让玩家了解一些基本的游戏常识，而且还能得到不少道具，对于玩家而言这些东西在游戏初期还是很有帮助的。完成童话学校的课程之后就会被送到各种族对应的新手村里，人类新手村是吉恩村，矮人新手村是伊利村。作为新手，玩家最开始要做的事情就是完成新手村村长交给的新手任务，在这个任务中可以得到一些最基础的装备以及一只幻兽，而且如果不完成这个新手任务，玩家根本都无法继续游戏，还是认认真真进行下去吧。

在与村长对话时会有两次选择，这时的回答关系到在新手任务中得到的戒指属性以及武器种类，人类遇上的问题是"你喜欢哪一种物品"以及"有人打断你的话题时你会怎样"，矮人遇上的问题是"如何分配5个苹果"以及"用什么东西来画自己的肖像"。因为我们的目标是成为战士，所以戒指的属性最好加力量，武器当然是破坏力比较高的斧头了，如果你也是这么想，那么请按照以下方法回答。人类选择"寒冷的冰"和"跟对方抢着讲，看谁声音大"，矮人选择"我两颗，他三颗"和"油彩"。和村长对话完毕后进入地下室，这里的怪物都是1级的，几乎不会对玩家造成任何威胁，而且地下室入口处还有免费恢复的护士小姐，几次战斗之后玩家大概也就到2级了，打开地下室的3个宝箱可以得到一把武器、一件外套、一枚戒指和一只幻兽蛋，玩家最开始能得到的幻兽是红瓢虫、窝卷虫、拾木鼠、水蜘蛛、土来姆中的一只。由于是随机分配的，如果没有得到自己想要的幻兽，除非再新建一个人物，否则是无法改变的，不过最初的幻兽实力都不强，基本来说哪一种的差别也不大，后期可以更换更加厉害的幻兽。



走出地下室以后应该在2级以上了，这时就应该向NPC申请见习职业，毕竟见习职业还是有一些技能的，而且要正式就职也必须经过见习这一步骤。成为见习士兵后玩家可以学到两项技能，分别是盾技和冲击，盾技是自动发生技能，发动后可以完全防御敌人的一次攻击，冲击则是见习士兵最基本的攻击技能，威力比普通攻击要高。现在玩家要做的事情就是尽快攒一点钱，然后去装备店买盾牌，毕竟盾技发动是以有盾牌为前提的。比较快的攒钱方法是学习工作技能，游戏中有6项最基本的工作技能，分别是伐木、狩猎、挖矿、采集、农事、钓鱼，每学习一种就会有100可因的收入，盾牌的价格都在200以内，随便学两种技能吧。

买到盾牌之后就可以开始战斗了，新手村外的怪物都是1～3级的，正好给现在的玩家练级，超过3级之后在这些怪物身上得到的经验会明显减少，因此要换地图作战了。人类玩家可以到吉恩村西北方的北绿野练级，北绿野出没的怪物都是金系和土系幻兽，4～5级的有金钱鼠和箭猪，6～7级的有金壳蛛和黄褐蝶，8～9级的有狼人和褐土狮，此外北绿野东北方向的微笑森林也是不错的练级地点，这里都是木系和火系幻兽，4～5级的有树猴和大红蝶，6～8级的有爬树蛇和火焰羊，9～10级的有啄木猪和火卷虫。

在这两张地图上，怪物出现的地点大致都是固定的，北绿野上4～5级的怪物出现在地图左侧，6～7级的出现在地图中间，而高级的出现在地图右侧，微笑森林的情况也差不多，下方怪物的等级低，上方怪物的等级高，因此按照自己的等级在相应区域内练级就行了。当然玩家可以根据自己的幻兽种类来决定练级的地图，带火系、木系和土系幻兽的可以去北绿野，带金系和水系幻兽的可以去微笑森林。矮人玩家只能前往伊利村北边的害怕峡谷练级，这里的怪物都是光系和暗系幻兽，4～5级的光幽和暗瓢虫，6～8级的光鼠和黑牛，9～10级的天使蝶和夜猴，虽然在属性上初期幻兽比较吃亏，不过这里的怪物攻击力并不高，加上矮人力量和体质的强悍，也不会有太大麻烦。值得一提的是越级打怪的练级方法在《童话》中行不通，如果玩家和怪物之间的等级差太大，所得的经验其实并不多，因此还是循序渐进的比较好。



其实《童话》中的练级速度还是很快的，一般情况下数小时就可以把等级提高到10级，现在还犹豫什么呢？赶快去金银城的战士公会就职吧。



北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KINGHOPE SOFTWARE

邮购中心

详情请浏览：www.cgame.cn

晶合软件新品

产品	价格
红月－ 太阳神殿	9.9元
红月II－爱与命运的轮回	9.9元
千年II－门派之场	12元
大航海家II	50元
反恐精英－ 零点行动（普）	68元
反恐精英－ 零点行动（豪）	88元
古墓丽影6－ 黑暗天使	49元
盟军敢死队3（标准版）	69元
盟军敢死队3（豪华版）	99元
童话： 人鱼传说贴新包	6.6元
童话： 人鱼传说惊艳包	28元
天下无双	35元
天河传说	48元
樱花浪漫盒(特价118元)	118元
团队作战(49元)	49元
秋之回忆2 简体中文版	69元
雷曼3	69元
大家说英语MP3(2003/10)	10元
空中英语教室MP3(2003/10)	10元

晶合卡类产品

产品	价格
决战－ 守护卡	29元
千年新版月费卡	35元
魔力宝贝－ 纪念典藏套卡	69元
百战天虫180点卡	9元
破天一剑包月卡	38元
破天一剑7200点点卡	36元
天使1800点点数卡	15元
天使3600点点数卡	28元
天骄－秦殇世界600点点数卡	35元
大海战II点卡300点赠20点	19元
大海战II点卡600点赠60点	38元
科洛斯之圣域50 小时卡	20元
科洛斯之圣域100 小时卡	38元
网星欢乐卡777点	50元
网星欢乐卡450点	30元
童话：人鱼传说500点卡	25元
新西游记之七十二变450点卡	30元
传奇包月卡－－ 盛大网络游戏卡	39元
传奇秒卡30小时卡－－ 盛大充值	10元

万智牌

产品	价格
第七版起始套牌	50元/包
三国起始套牌	50元/包
第七版补充包	25元/包
第八版补充包	25元/包
劫运降临补充包	25元/包
神谴补充包	25元/包
绝境补充包	25元/包
石破天惊比赛用牌	80元/包
奥德赛比赛用牌	80元/包
玛凯迪亚比赛用牌	80元/包
启示录预组套牌	80元/包
宿敌预组套牌	80元/包
预言预组套牌	80元/包
三国预组套牌（吴、蜀、魏）	50元/包
国产塑料牌盒	10元/个
国产半透明牌套	20元/个
白色透明牌套	5元/个
启示录肥包（英文版）	200元/盒
绝境肥包（英文版）	200元/盒

耳机系列

类型	型号	价格
头戴	MH15	85元
耳机	HF80	320元
耳机	CH72	220元
耳机	CH67	148元
颈戴式	NH26	128元
耳罩式	HH20	108元
头戴式	CH13	75元
头戴式	LH15	51元
耳塞机	EH20	88元
颈式耳机	EH61	78元
耳塞机	HH22	78元
耳塞机	1185	65元
耳塞机	1233	58元

手柄

产品	价格
大手决战双雄	28元
大手小旋风	28元
大手2+2	38元
大手黑旋风	45元
大手300A	45元
大手双打王	65元

请从当地邮局汇款邮购，每套需加5 元回邮费（礼包20 元/套），北京市内可送货上门（加收速递费）。

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89－045信箱（100089）　收 款 人：晶合邮购中心　咨询电话：010－82634107　E-mail：post@jhpop.com

外埠现已开通货到付款业务，每次加收20 元的服务费用。

广 告 索 引



北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KINGHOPE SOFTWARE



晶合时代在线销售系统

晶合时代在线销售系统（KingHope E-Sales System）可以直接在线（即通过Internet互联网）向各级区域总经销商、经销商、直销商、以及个人用户（游戏玩家）划拨网络游戏虚拟点数卡。安全、便捷、易用是我们晶合对客户的承诺“一握晶合手、永远是朋友！”欢迎光临晶合时代在线销售系统！

现热销产品：《魔力》、《童话》、《联众》
更多惊喜尽在清凉十月

咨询电话：010-8263 4106/4091
联系人：武小姐 陈先生

Email：esales@jhpop.com
HTPP：//esales.jhpop.com

开业有礼 活动促销

--晶合崇文店--

- 每周六将举行万智牌免费培训。培训后进行相应竞赛活动，获胜者会有精美奖品赠送。
- 崇文门店每周六举行奥德赛现开赛。参赛者每人交纳60元报名费。比赛方式：现开（奥德赛比赛用牌一个、神谴补充包一个、绝境补充包一个，赛后归牌手所有）
- 购物+10元可得晶合会员金卡一张，凭此卡可享受8.5折优惠。（特殊产品除外）

★电话：010-65595950

--晶合赛博--

- 开业购物就有礼品赠送，数量有限。
- 购物+10元可得晶合会员金卡一张，凭此卡可享受8.5优惠。（特殊产品除外）
- 有70平米的万智牌活动场地，每周六将举行万智牌免费培训，定期周末有比赛，请点击jhpop.com/magic将有论谈等着您哦！此上活动详见店内海报。

★ 电话：010-51068016

点击jhpop.com或电话咨询。晶合对本次活动享有最终解释权。

全国优秀系统指导中学生学用计算机的权威刊物　中学生电脑爱好者的梦幻学堂

教育部关工委
中央教科所　主办

中学生电脑

邮局订阅代号：
78-228　订价：6.00元/月
36.00元/半年　72.00元/年

《中学生电脑》是一本面向中学生及青少年电脑爱好者的普及性知识月刊，关注计算机教育，致力于为读者朋友提供最实用的知识和最丰富的信息，轻松拥有，别无所求！

主打栏目：电脑课堂 网络e代 软中软 硬碰硬 网游无限 校园电脑族
光盘栏目：游侠部落 新潮软件 动漫“酷” Flash秀 开心玩吧 劲爆天音



为了答谢广大订户多年来对《中学生电脑》的殷殷关爱，我社郑重决定：凡订阅2004年全年杂志者（高三订半年者），均有机会获得惊喜“回报奖”。

抽奖办法：请于2003年12月30日前将您在当地订阅2004年《中学生电脑》的订阅收据（复印件亦可），寄往“重庆市双钢路3号课堂内外杂志社抽奖办，邮编：400013”，即可参加抽奖。订阅半年的订户可参加二等奖以下（含二等奖）的抽奖。获奖名单将在《中学生电脑》2004年第3期公布，敬请留意。

特等奖：3名（各奖笔记本电脑一台）
一等奖：100名（各奖价值800元的MP3播放器一台）
二等奖：300名（各奖价值360元的电子学习机一台）
三等奖：500名（各奖价值240元的CD播放机一台）
纪念奖：5000名（各奖世界名著一册）

邮购地址：重庆市渝中区双钢路3号课堂内外杂志社邮购部G组（400013）





决战奥体之巅

——2003年WCG中国区总决赛现场纪实报道

■现场转播员：冰河
现场评论员：littlewing
特约评论员：Sir William

北京奥林匹克体育中心，这座北京知名的大型综合体育场馆，曾经接受亚运会、亚洲游泳锦标赛等知名重大赛事的洗礼。2003年9月5日，奥体中心羽毛球馆入口再次充满了蜂拥而至的人群，一场与众不同的体育赛事正在这里举行。这就是世界电子竞技大赛（World Cyber Game），一项由韩国人创办、影响力正在扩散向世界的虚拟竞技赛事。虽然目前网络游戏以精美的画面、良好的人际沟通功能、稳定的盈利模式成为玩家和游戏厂商的新宠，但在经典游戏与竞技精神结合之后，电子竞技已超越简单的游戏，成为玩家们追寻新境界的梦想。本次WCG比赛，经过全国12个赛区，数千名选手两个多月的线上线下预赛厮杀，最后共计128名佼佼者来到了这座体育馆的中央，争夺最后14名进军汉城世界决赛的名额。正是有如此激烈的竞争，使得中国总决赛的结果充满了悬念，也让众多电子竞技的支持者从四面八方赶来，为冠军喝彩加油。3天的比赛过程中，总有充满期望的眼睛在入口处搜寻，希望能有人转让一张珍贵的入场券。而场馆大屏幕前，时而鼓掌喝彩、时而扼腕叹息的观众，与赛场中或仰天长叹或惺惺相惜的选手一起，构成了一幅幅生动的画面。这就是WCG，这就是中国电子竞技顶级选手决斗的殿堂，一切都在瞬间决定，一切又好像永远没有结局。胜利者固然激情四溢，落败者也只是简单地收拾装备，留下明年的约战书决然而去。作为编辑部特别派出的现场报道小组，我们3人随同众多玩家一起，进入到这座宽敞的体育馆中，将赛场内外的一切记录下来，传达给我们的读者。现在，就请大家一起分享赛场内外紧张激烈的精彩战况。（下文中黑体字为评论员点评）

群雄割据的“新战国时代”—— CS

WCG 2003中国赛区北京总决赛上转播时间最长的，莫过于项目反恐精英（CS）的总决赛，每天的赛场中几乎都不停传来沉闷的枪声。本次比赛由于抽签的缘故，从首轮开始不少著名的强队之间就展开了刺刀见红的较量。为了晋级，彼此间熟悉得不能再熟悉的选手们在比赛刚一开始，便赤裸裸地短兵相接。打出了很多场面精彩的比赛。但也许是中国顶尖CS强队之间相互了解得实在是过于透彻，在比赛中没有什么让人特别耳目一新的战术出现，反倒是出色的小团体配合和个人一对多的神勇给大家留下了深刻的印象。

CS比赛从WCG 2003的赛制出台伊始，就招来了众多非议。问题的中心无非就是地图的选择——已被国际比赛所淘汰的de_prodigy竟然出现在比赛地图中，这让人不禁想起当年在网络比赛中“全中国Prodigy无敌”的前西安强队NEW4。莫非今年这样的强队还会再现么？比赛之前记者发现，选手用机不知何故，游戏中显示器的刷新率始终被限制在60Hz，一直到比赛开始，这个技术上的问题都没有得到完全解决。

抽签是众多强队最为关心的话题，因为分组形势决定了每支队伍将要来临的命运。不知是纯属巧合还是命运的安排，上天偏偏和在场的所有期待者开了一个尴尬的玩笑。赛前公认的夺冠热门之一China.V和北京赛区的devil United首轮激战，这也罢了，卫冕冠军e.Star竟然在首轮便与另一夺冠热门iceclan对话于de_dust2！结果一公布，现场立刻一片哗然。

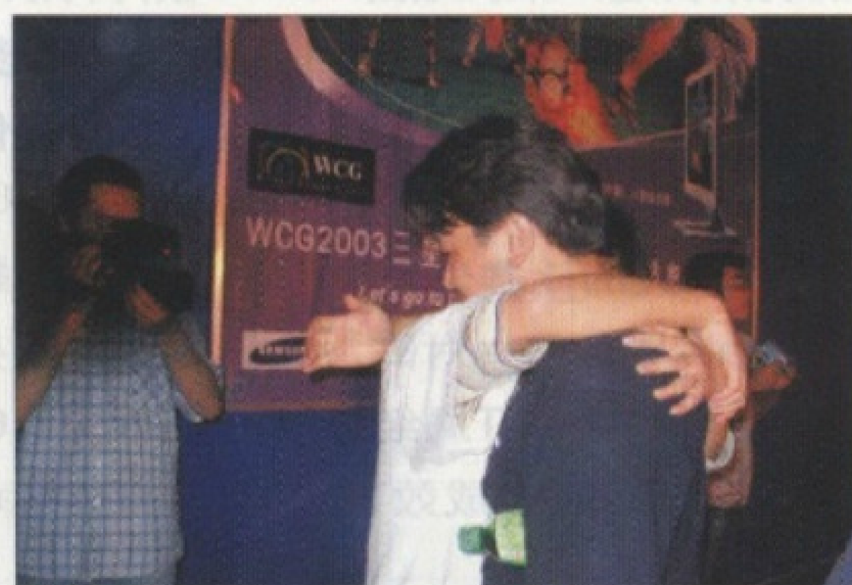
比赛是残酷的。在之前的LG杯大赛上一直状态不佳的China.V仍旧低迷，在de_cbble，队员们形如梦游，以5：13惨败于devil United，让众多支持者嗅到了一丝不祥的气息。ESWC大赛中国赛区总冠军NEWEGG（AS）同样堕入怪圈，被来自黑龙江的C.P斩落马下。广东老牌劲旅Rainbow则轻松战胜了SP.Zz.cc，显示出良好的状态。

重头戏在iceclan与e.Star之间上演，双方在中国CS玩家都非常熟悉的de_dust2上遭遇，在各自当T的ECO盘（就是俗称的攒钱盘）分别祭出今年最流行的战术——沙漠鹰+无头盔防弹衣，以求得翻盘并沉重打击对方经济的可能，结果却大相径庭，e.Star在该局被全灭后振作精神，依靠Fixer的出色发挥以8：4赢得了T局的胜利。但下半场风云突变，iceclan在拿下ECO盘后数次以B点黑通道和中门为攻击重点，连续重创防守的e.Star，最终以13：11险胜。战况之激烈使在场观众无不窒息。**这两支当年Evil旗下最强的精英队的“同室操戈”无疑是首日CS比赛中分量最重的。而从该场比赛开始，今年WCG的CS总决赛注定成了个人表演的舞台。**

第2天，被打入败者组的China.V、NEWEGG（AS）横扫各自的对手后终于在de_nuke狭路相逢，两支队伍被安排在主席台上，面对现场观众进行比赛。China.V上半场初期的CT防守显得非常完美，6：0的比分似乎预示着良好的开端，从第7盘开始NEWEGG（AS）孤注一掷，以Rush通向地下B点的仓库小通道吹响了反攻的号角，双方以6：6暂时平分秋色。下半场China.V又开始陷入怪圈，进攻中连续出现失误，以1：7（总比分7：13）惨负。获胜的NEWEGG（AS）并没能松一口气，因为他们即将面对卫冕冠军e.Star。devil United在首轮战胜China.V后，好运开始向他们逼近。在de_prodigy对垒上一轮加时苦战获胜的nEw.Power，以13：4轻松晋级，之后在de_aztec又以同样比分横扫Rainbow。

iceclan和B.O.B在胜者组第2轮不期而遇。iceclan核心队员Blade在T局中一次精彩的1挑4博得了满场的惊叹。B.O.B本以13：11勉强胜出，当值裁判却判罚B.O.B队员在搭人梯时同时开枪，扣掉了1分，所以最终打平并加时。iceclan以4：0将B.O.B踢入败者组，后者最终负于Rainbow而被淘汰。**de_aztec本应是CT防守占优，但这两支队伍做T的比赛局中攻势凶狠强悍且无坚不摧，打出了非常高的水平。**

NEWEGG（AS）和e.Star在de_dust2开始了对决。e.Star在CT局首盘就舍弃了传统的防守，依靠大威力手枪和精准射击果断突入A门，并由Xaero连





获得CS比赛胜利的选手难以抑制喜悦的泪水。


获奖选手合影。

毙3人，在埋弹点B成功拆弹。之后e.Star给观众呈现了漂亮的防守，Butcher在第7盘、Fixer在第8和第9盘连续3次1挑3，e.Star半场时以10：2的悬殊比分遥遥领先。易边后NEWEGG（AS）以灵活的跑位和连贯的主动进攻向对手施压。e.Star一度好不狼狈，即使在T的ECO盘靠沙漠鹰+无头盔防弹衣翻盘，但NEWEGG（AS）队长连续3盘1挑2，队员Lights第6盘在埋弹点B更不可思议地穿射将Butcher爆头，使本队士气大振，把比分缩小为10：12，特别是NEWEGG（AS）队员Vassili第10盘精彩的狙击1挑3，使本队一度看到了希望。而决胜盘e.Star的Butcher购买了AWP，漂亮地1挑3还以颜色，为本队最终获胜奠定了基础。**本局比赛中NEWEGG（AS）队员们让玩家看到了CS比赛所需要的重要素质，就是空间感和位置感。**

iceclan如履薄冰地迎来了和devil United的胜者组决赛。后者在de_aztec大比分清除了Rainbow后，又在de_prodigy迎战对手。这场比赛成了devil United的屠杀纪实，他们精准的枪法和不可思议的防守顶住了对手强悍的冲击，第11盘44秒alex在T已埋弹完毕的情况下，冲出去6秒钟内连续击毙剩下的3个匪徒，拆弹成功，让所有观战的玩家目瞪口呆。最终iceclan被打得溃不成军，无奈地来到败者组，和Rainbow一决胜负。**从比赛过程看，devil United战术诡诈多变而且敢于冒险，体现了精准枪法之外良好的大局观。**

第3天的比赛仍然延续个人表演的奇迹，Rainbow在de_train与iceclan对阵，这场比赛是彻头彻尾的大逆转攻防战。iceclan在T局经过ECO盘后连下6城，2：6之后CT的防守开始获得成效，尤其第10盘Rainbow由Xeno和Sheep打出了绝妙的双人配合，AUG+M4A1无情地将全部匪徒剿灭；而第11盘，负责在爬山虎绿墙佯攻的iceclan队长King居然犯了他这一生都将永远铭记的致命错误——任由Rainbow队长Vash从他身边走过而懵然不知，直接导致包括自己在内的3名匪徒被Vash连窝端！**重大比赛中居然有如此错误，实在有些不够职业。**上半场的比分最终定格在6：6，下半场做T的Rainbow又被CT打了个0：6之后才突然醒来，开始丧心病狂地结合时间差冲出二楼，猛攻CT防守的B点。iceclan的单兵防守连续遭到Rainbow新颖而有效的“3人齐射”配合强有力的打击，一时间不知所措。Rainbow则没再犯任何错误，一鼓作气以流畅而赏心悦目的进攻连追6分，将对手拖进加时阶段。加时赛iceclan一蹶不振，以0：4结束了自己的WCG 2003之旅。**但Rainbow经过此役已是强弩之末，在与e.Star的败者组决赛中输掉了比赛，明显是受了这场漫长比赛的影响。**

e.Star与devil United会师于最后的决战。de_aztec和de_prodigy再次被抽到成为决赛地图，**所有的人都哑口无言，本次比赛devil United在这两张图上至今未尝败绩，看来他们不仅仅是枪法好，运气更好得惊人，**必须双胜的e.Star使尽浑身解数，在aztec击破devil United本次比赛不败的神话，但最终没能终结对手在Prodigy的无敌记录。devil United凭借不可思议的穿射和令人瞠目结舌的集体进攻牢牢压制住了对方。**明显devil United战队在这块地图上对地形的理解更深刻一些，更良好的站位使得他们在对射中占据了多一点点的优势。**当devil United队员浴血将最后一名敌人射死时，所有队员都跳起来拥在了一起。devil United战队以13：10问鼎WCG 2003中国区总冠军。

GOAL！GOAL！GOAL！——FIFA比赛

足球号称是全球第一运动，4年一度的世界杯几乎让整个地球围绕着足球来转动。遗憾的是多数时间球迷只能在比赛场外看着自己钟爱的球队饮恨于绿茵场。所以，FIFA游戏的出现，立刻让难以计数的玩家沉迷于此。如果能亲自站在比赛场馆的中央，耳边回荡着球迷山呼海啸的喝彩声，指挥着球星们左冲右突时，你的灵魂深处就能真正理解马拉多纳所说的：“我是这里的国王！这是我的世界！”

从抽签开始，FIFA项目就显出了不平静的迹象。Windboy（林晓刚）、Cndi（陈迪）等著名选手都在第1轮遇到了非常强硬的对手。特别是陈迪，他在第1轮就要与自己的好友、北京赛区的冠军陈明对决。当抽签结果出来时，赛场中的观众发出了“哄”的声音。结果陈迪沉着冷静地战胜了陈明，胜利进军下一轮。直到他遇到了后来的冠军——来自西安赛区的李君。而这场在大舞台上进行的比赛也成为本次FIFA比赛的最经典的逆转战例。



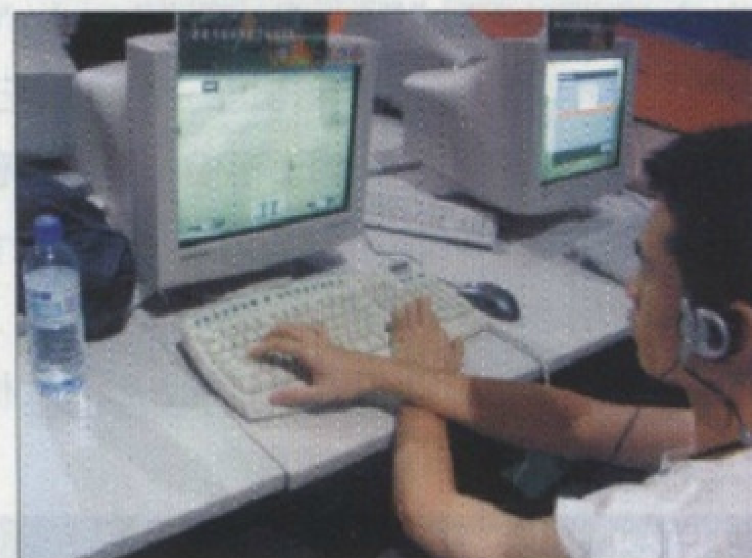
本届FIFA比赛项目的大赢家李君。

FIFA的高手都如同“老狐狸”米卢一般，能带着不同队伍取得好成绩。比赛双方在选择派兵布阵时都颇动了一番心思。陈迪放弃了前几轮用的西班牙队，而李君则始终沿用法国队。**相对西班牙队，英格兰的中前场攻击性更强悍一些，而法国队三线实力更平均，更有一流的中锋。**比赛开始没有多久，陈迪指挥贝克汉姆一记圆月弯刀般的45度斜长传，由斯科尔斯垫射首开记录。这也是实际比赛中英格兰队经常采用的经典打法。**在法国队铜墙铁壁般的盯人防守面前，这一打法还能奏效实在有些运气的成分。**这一进球激起了陈迪的杀气，英格兰队的斯科尔斯、欧文、贝克汉姆、杰拉德轮番策动攻势，其中斯科尔斯左冲右突表现极为抢眼，而李君则指挥

图拉姆、德塞利左右抵挡，并采用FIFA比赛最常见的打法下底传中由亨利扳回。但打出了状态的陈迪接连由斯科尔斯和欧文进球，眼看离4强不远，这时欧文又得球抹过了对方后卫斜插禁区，德塞利飞身铲断，欧文跌倒在禁区。点球！裁判果断地将手指向罚球点。**如果此球罚进，法国队想扳平就很难了。**没有想到，李君指挥巴特斯竟然将点球扑了出去，**看来欧文不仅仅是在实际比赛中不善于点球，**大屏幕上德塞利抱着巴特斯的光头狂吻不止，而这也成为比赛的转折点。接下来李君士气大振，指挥亨利和特雷泽盖发动了绝地大反攻，并且在80分钟左右也获得点球，一蹴而就扳平比分，将比赛拖入了加时赛。射失点球的陈迪则显然有些急躁，在加时赛中一味进攻，后防出现了漏洞，被李君抓住一记冷射，让陈迪黯然走下了舞台。而林晓刚则败于马玺清，未能进入败者组决赛。本次FIFA比赛的黑马项牧最终在败者组的比赛中战胜了马玺清，和李君会师于决赛，争夺中国FIFA比赛的总冠军。


WCG现场新闻中心。

凑巧的是，决赛依旧在英格兰和法国队之间展开，而且其激烈紧张程度一点不比陈迪李君之战逊色。双方都发挥出了很高的水平，场面上李君占据优势，项牧的反击却更凌厉而有成效，双方都加强边路的攻击力，但显然法国队的中锋更锋利一些，亨利头顶脚踢连连得手。直到下半场88分钟，李君仍然以3:2领先，并且控制着场上局势。项牧拼至最后一分钟的决心终于收到了成效：在终场哨响起之前，用李君连连得手的小角度头球攻门手段扳平了比分，也把李君拖入了金球决胜阶段。**中国选手在赛场上需要的就是这种拼到底的精神，希望能在汉城看见中国选手如此的表现。**可惜项牧的好运也就到此为止，李君一鼓作气在开赛不久远射得手，再次从残酷的金球比赛中脱颖而出，赢得了最后的冠军。**边路下底传中和远射是FIFA项目比赛中非常有效的进攻手段，而李君最后也就凭借此方法获得胜利。缺乏新战术新打法，是限制这个项目发展的症结因素。**


Windboy奇怪的操作手法。

最后，2003年奔赴汉城的FIFA选手为李君、项牧和马玺清，而2002年的前3名则全部落选，让人感慨长江后浪推前浪。希望今年参加世界总决赛的选手能超越历史，取得更好的比赛成绩。

刀剑与魔法的对决——魔兽争霸III

《魔兽争霸III》的冠军将花落谁家在赛前就众说纷纭，由于《魔兽争霸III》是今年的新增项目，所以选手们的实力大多不为人所知，一切将在比赛中见分晓。但众多知名星际选手的加入，显示了这个项目未来巨大的潜力。

第1天的比赛最受关注的莫过于8da.2k（曾经的CQ2000郭斌）与EAT（吕傲丹）的比赛。**去年的WCG上两个人还都是《星际争霸》的选手，而8da.2k就是被EAT淘汰的，今年两个人再次相遇，一场恶斗在所难免。**8da.2k的人族采用了首发大法师配步兵的常规战术，而EAT则是恶魔猎手骚扰。在战斗的前期，EAT凭借着精彩的微操作消耗着8da.2k的部队，并且比8da.2k早一步出了丛林守护者，EAT的恶魔猎手连续3次在生命只有两位数的情况下回城，给8da.2k添了不少麻烦。然而此时EAT一个致命的失误让自己的丛林守护者丧命于敌手，给了8da.2k喘息的机会，在8da.2k连续几次的反扑中，8da.2k凭借着女巫的减速让EAT的英雄相继阵亡，最终EAT因资源耗尽而输掉了比赛。**看来女巫+男巫的纯魔法部队组合依然是Human的主流战术。**在本次比赛中唯一使用兽人的T.S-FORD是北京地区的冠军，面对速出角鹰兽骑士的对手，他果断地采用了狼骑兵对抗，最终轻松地获得了胜利。由于绝大多数比赛是在人类和暗夜精灵之间展开，T.S-TopSpeed（蔡子峰）与SoZ.Tisk（于溢）两位亡灵玩家的战斗也就格外引人注目，两位选手都选择了直接出蜘蛛速MF的策略，最终TopSpeed败在了自己创造的速出6级恐惧魔王+地狱火的战术之下。第1天的比赛结束之后，wNv-Hope、Lion、Elf.Kiss、T.S-TopSpeed、SoZ.Lancelot被淘汰出局。**曾为我们带来的“Top流”战术和战网最好成绩的TopSpeed由于工作繁忙没时间练习而**


《魔兽争霸III》的冠军苏昊。


8da.2k VS EAT。

被淘汰，但他依然是众多魔兽玩家心目中的英雄。

第2天胜者组的比赛可谓精彩纷呈，夺冠热门之一SoZ.MagicYang（周晨）与Lion.P.Suho（苏昊）的暗夜精灵之间的战斗尤其精彩，SoZ.MagicYang依然采用以前对付暗夜精灵对手最常用的双兵营出弓箭手速提恶魔猎手到6级的战术，希望凭借恶魔猎手的变身技能轻松击败敌人的弓箭手，而这次他的对手却没有和他硬碰硬，Suho明智地选择了弓箭手+猛禽德鲁伊的组合，并且第一时间升级了猛禽德鲁伊的飓风。双方的每次战斗Suho都会用飓风让对方变身后的恶魔猎手无计可施，之后用自己的恶魔猎手吸引敌人的火力慢慢地消耗敌人的弓箭手。**当Suho的恶魔猎手带着几十点生命值再次回城时，SoZ.MagicYang才意识到自己坠入了对方精心构筑的圈套，弓箭手已在3次接触战中死亡过半。然而此时Suho已不会给他喘息的机会了。单纯暴弓箭手确实不是弓箭手+猛禽德鲁伊组合的对手。**8da和Lion战队展现出了非凡气势，8da.AoYun、8da.2k、Lion...Mayi、Lion.P.Suho囊括胜者组4强，而目标包揽本次WCG3甲的公认强队Soz却都被打入败者组。最终第2天的比赛结束后，Lion.P.Suho击败了实力强劲的8da.2k，留在了胜者组率先获得了去韩国的资格，而败者组8da.2k对Lion...MaYi和SoZ.MagicYang对SoZ.Thank两场比赛的胜者也将赴韩国参赛。

在第3天的比赛中8da.2k不负众望，连续击败Lion...MaYi和SoZ.MagicYang再次面对Lion.P.Suho。**虽然有人说1.12版本人族对暗夜精灵占有优势，但对于战网两个ID都在30级以上的暗夜精灵玩家Suho，8da.2k能连胜两场取得冠军么？**

决赛在Lost temple上展开，Suho曾说过在Lost temple上暗夜精灵的MF速度要比其他种族慢一点，果然，这次Suho采用了双基地开局，然而英雄等级的差异让他在战斗中吃了亏，最终8da.2k的法师部队拦截在Suho主基地与分基地之间的路上让Suho无法救援，连续数次击杀了Suho的英雄，取得了这一局的胜利并将比赛带入决胜局。第2局比赛在DW地图上展开，Suho这一局将暗夜精灵的优势发挥得淋漓尽致，在快速地MF之后，凭借着恶魔猎手的骚扰一直压制着8da.2k，捍卫了自己中国魔兽王者的称号。

钢铁与意志的较量——星际争霸

作为WCG的传统项目，《星际争霸》的比赛在国内的人气一直居高不下。由于《魔兽争霸III》的出现，许多原星际的职业选手改投魔兽的怀抱，熟悉的面孔仅有HK（何克）、=A.G=MTY（马天元）、LinYu)Pj（沙俊春）Star.Leona（刘凌）、=A.G=Deep（韦奇迪）等寥寥几人而已。而他们无疑成了夺冠的大热门。本届WCG也涌现出了大量的新秀，但他们的名气着实不如那些曾代表中国赴韩国参赛的选手响亮，所以他们唯有用战场上的表现来证明自己。由于强手们在第1轮都被分开，第1天的比赛显得波澜不惊，HK、=A.G=MTY、LinYu)Pj、Star.Leona、=A.G=Deep等老牌劲旅都轻松战胜了对手。**新锐们的表现明显不能让人满意，与这些顶尖高手相比，他们的操作或者点击速度毫不逊色甚至更胜一筹，然而在大局观上却存在着明显的差距，特别是在看似繁复的操作中，"有效操作"的数量明显要低于老手们。此外，对于资源与兵力间的掌控也显示出新锐过于急躁的通病。**最终，《星际争霸》成为老选手出线最多的项目。与其他比赛项目一代新人换旧人的情形相比，不知是喜还是忧。



《星际争霸》的冠军沙俊春。

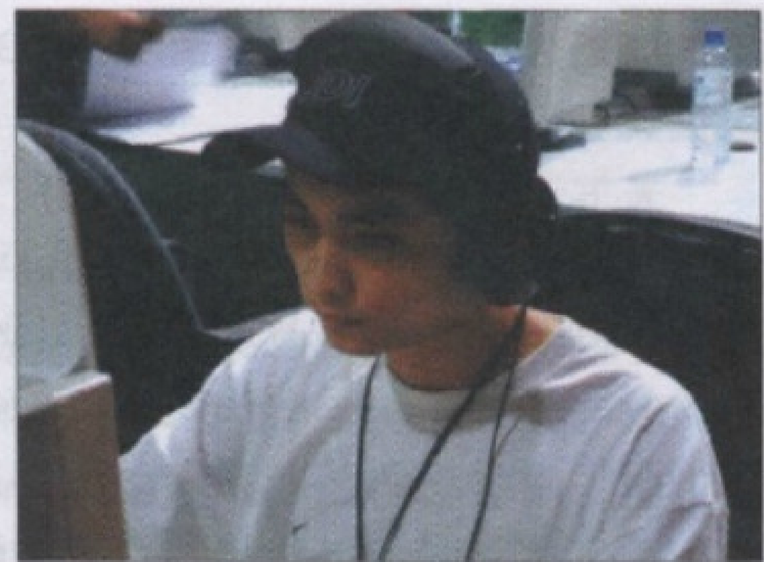

HK与LinYu)Pj之间的战斗。

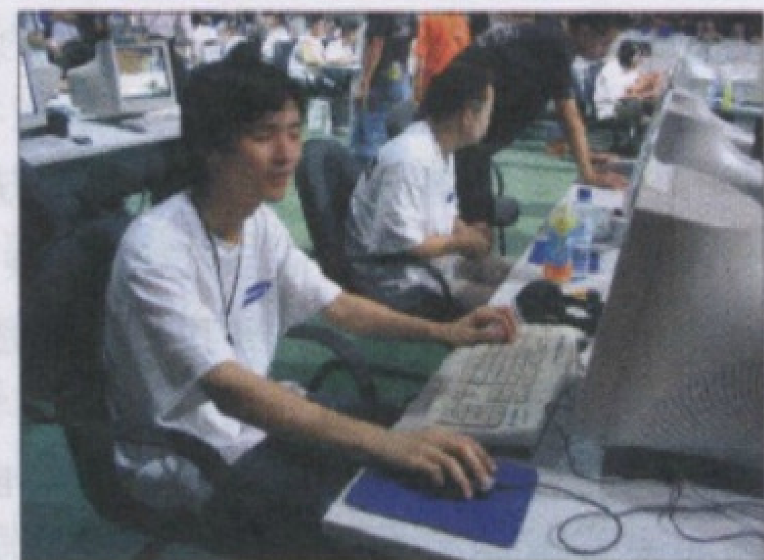

=A.G=MTY与LinYu)Pj最后的决战。

在第1天的比赛中，ZvP的比赛成为最大的亮点。**在非空战地图上，Zerg选手们普遍选择了双基地潜伏者压制，依靠扩张取得最终的经济优势的打法；而Protoss则应以流行的快提1攻的狂热者压制。Zerg这种打法需要选手有出色的战略意识，从不同Zerg选手的表现中我们就能明显分出高下。**在Jungel Story地图上，LinYu)Pj展示出了非凡的战略思想，他的潜伏者在对方的基地门口形成了完美的包围圈，在包围圈的中心则有一个宿主随时监视着敌人的Observer，一旦发现Observer出现藏身与潜伏者背后的刺蛇立刻潮涌而上将其击落，完美地将对手Home.Sky封锁，最终凭借着压倒性的资源优势顺利晋级。而SCI）_LoveYY的表现就不那么令人满意了，他只是简单地把几个潜伏者散布在RainIce操控的Protoss家门口就开始大肆扩张，RainIce完成Observer之后轻松地冲出包围，在拿下SCI）_LoveYY的分基地的同时，也宣告了比赛的结束。虽然有传言说去年的亚军Star.Leona今年由于自身事务繁忙水平未能有所进步，然而他在比赛中面对Protoss凶悍的快提1攻狂热者战术采取硬碰硬的方法用3基地爆狗对抗，最终在气势上压倒对手，为台下的观众展示了一场痛快的硬仗。第1天的比赛结束，=Y.J=TheZerg（崔日奎）、[X]_Kube（黄凯）、den（梁捷畅）、Sun（纪伟磊）打道回府。

如果说第1天的比赛是暴风雨之前的沉默，那第2天则是风暴的开始。**第二天的比赛最大的特点就是"慢"，因为大多数人开始进入了双败制的关键，再也输不起了。**也许是巧合，绝大多数战斗都在空战地图Hall of

Valhala上展开，选手们水平的接近和潜意识中的谨慎也让战斗更持久。**当选手的操作和战略意识接近时，对地图的熟悉程度就决定了比赛的胜负。比赛中MTY对Hall of Valhala的理解明显在其他人之上，他对空降节奏的把握，对地图每一个细节的运用都恰到好处。**而被誉为提前决赛的HK与LinYu)Pj的战斗则显得相当沉闷。如果只看LinYu)Pj的Replay你会认为他是一个Random选手，而事实上他总是习惯在面对不同对手时选择不同的种族，这次面对HK的Protoss，他选择了Terran。战斗就如同一场冗长的肥皂剧，双方在地图上展开了圈地运动，把自己的基地防守得水泄不通，直到200单位的上限到达后才开始正面战斗。遗憾的是，HK选择了用龙骑士和狂热者在狭窄的Valhala神殿中部硬拼，最终全军覆没。**事实上，面对敌人布雷车+坦克的策略，用少量航母配合地面部队冲锋才有可能打开局面。**胜者组四强尘埃落定，LinYu)Pj VS =A.G=MTY和Star.Leona VS =A.G=Deep两场横纲级的战斗即将上演。


《星际争霸》亚军=A.G=MTY。


失意的上届冠军HK。

LinYu)Pj不愧是夺冠的最大热门，以精良的微操作和强悍的打法先后击败=A.G=MTY和Star.Leona，其精准的闪电成为致胜的关键。而Star.Leona唯一能做的只有伸出手，祝福LinYu)Pj取得WCG中国区冠军——LinYu)Pj没令他失望。由于今年赛制的不同，本应获得赴韩资格的胜者组亚军Star.Leona则还需要在败者组冲杀。最终=A.G=MTY打败了Star.Leona和队友=A.G=DEEP，再度站在了决赛的赛场上。虽然MTY先下一程，然而LinYu)Pj 以精彩的Bunker Rush还以颜色，=A.G=MTY在决胜局中还是未能改变自己“无冕之王”的命运，败在了LinYu)Pj手下。LinYu)Pj笑到了最后。

登顶奥体，展望汉城

中国电子竞技界的“天下会”——中国区WCG总决赛暂时告一段落，在这次比赛中，涌现出了许多以往不为大家知晓的出色选手，也有许多老牌选手和战队用实力证明了自己并非浪得虚名。那么，就让我们看看WCG之后中国电子竞技的格局。

《魔兽争霸III》的世界依然被几支强队占据，他们是Soz、TS、8da和Lion。其他队伍虽然也有个别队员在本届WCG上崭露头角，但却无一例外地在第1、2轮纷纷落马。《魔兽争霸III》传统强队Soz可以说是第1个为大家知晓的魔兽战队，本次比赛他们有5人入围，并有1人取得赴韩资格，队员平均实力最强的魔兽战队非它莫数。群星闪耀的TS拥有众多魔兽Fans心中的偶像，无论是有着王者之风的TS-Shomaru在预选中意外被淘汰，还是魔兽界的传奇人物，“Top流”的创始人TS-Topspeed因为疏于练习而在第1轮饮恨于赛场；或是几乎囊括北京所有比赛冠军的TS-Ford未能入围国家队，都不能改变TS在玩家心中的位置：TS依然是最强大的。8da虽然本次只有两个队员参赛，但他们拥有中国职业竞技赛场最出色的选手之一8da.2k，实力不容小觑。而新锐Lion战队在WCG的初次亮相就赢得了满堂彩，在战网上默默奋斗的Lion.P.Suho两个ID都超过了30级，本次夺冠也算是时至名归。《魔兽争霸III》我们是与欧美和韩国同时起步的，本次比赛我们的选手有望夺得一块奖牌。

FIFA 2003是中国在国际比赛上取得最好成绩的项目。在第1届WCG上，北京选手ZW勇夺个人项目的银牌，这也是中国选手在WCG赛场上取得的个人最好成绩，而Windboy和曾参加WCGC的天启组成的黄金搭档连斩韩国、意大利等强队，为中国夺得宝贵的金牌。然而从第2届WCG开始，中国的FIFA选手开始陷入低谷，虽然参赛的CNDI、Windboy、SS3位选手实力不凡，最终还是未能闯过韩国队这一关而与3甲无缘。今年的WCG中国区FIFA比赛，体现出了长江后浪推前浪的气势，著名的CNDI、Windboy纷纷被淘汰，取而代之的是3位没有国际比赛经验的新人。所谓初生牛犊不怕虎，希望他们能体现出更多的朝气和活力，为中国在世界电子竞技赛场上的表现锦上添花。我们

WCG 2003中国代表个人资料（所有赴韩国参赛选手均为男性）

名次	姓名	ID	目前状况	出线地区	特点
《魔兽争霸III》					
冠军	苏昊	Lion.p.suho	上学	西安	善用暗夜精灵，打法稳健
亚军	郭斌	8da.2k	职业选手	重庆	专用人族，操作极佳
季军	周晨	SoZ.MagicYang	职业选手	上海	善用暗夜精灵，竞技状态不够稳定
《星际争霸》					
冠军	沙俊春	LinYu)Pj	不明	上海	国内唯一善用全部种族的选手，打法极具创造力
亚军	马天元	=A.G=MTY	网吧经理	种子选手	使用人族和虫族，操作滴水不漏
季军	王思平	SCI)_W_Y_W	学生	杭州	专用虫族
《反恐精英》					
冠军队	devil * united				
	陈静身	Mahdi	无业	北京	战队核心
	张毅	ipig	学生	北京	防守稳健
	艾放	LuckyBoy	无业	北京	全局意识好
	卞正伟	alex	无业	北京	个人技术出色
	唐宇	spr1te	学生	北京	富于进取，喜欢冒险的打法
FIFA 2003					
冠军	李君	SkylinE	学生	西安	常用边路突破，前点小角度头球进攻战术
亚军	项牧	Double	学生	武汉	远射命中率高
季军	马玺清	MXQ	不明	成都	防守稳健

不该给新人过多的压力，本次WCG总决赛我国的FIFA选手如果能杀入8强应该说就不虚此行了。

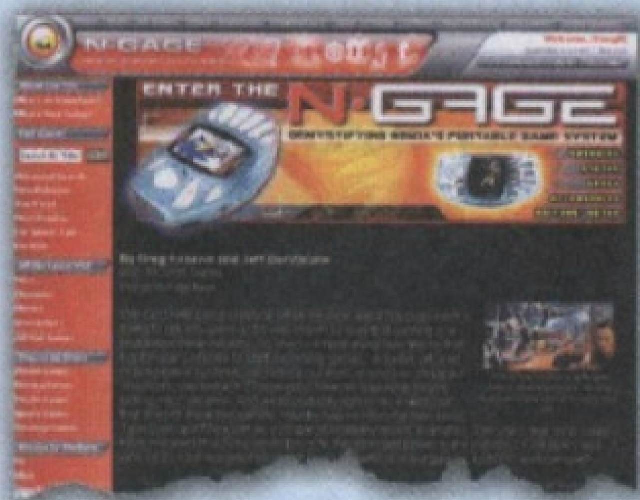
天下大势分久必合，合久必分。本次WCG中国区总决赛的CS项目可谓爆出了冷门，尤其是传统强队China.V的出局。China.V的队长CJ表示，WCG赛后China.V开始考虑自身的问题，在没有赞助和收入的情况下，如何保证队员的水平发挥是考虑的首要问题，China.V有可能在运作方式上作出改变，甚至重组。而著名的Iceclan、Edmund、e.star、S.P|基本上都面临解散或重组，我们可以想象，WCG之后的中国CS界，将面临一场风起云涌的变革，随着队伍的拆分和组合，全新的格局将出现。CS在中国会进入战国般的割据时代么？让我们拭目以待。从以往的比赛经验和这次CS队伍在中国区总决赛上的表现来看，记者对中国CS队伍在韩国的表现不抱太多的期望。



《星际争霸》——这个让多少玩家如醉如痴的经典游戏，已是第3次成为WCG的比赛项目了。而这次比赛的冠亚军归属，既可以说是众望所归，也可以说是毫无惊喜。当我们看到胜者组4强LinYu)Pj、=A.G=MTY、Star.Leona、=A.G=Deep那些熟悉的名字时，在感叹这些顶尖高手的高超技艺的同时，也难免抱有一丝遗憾。不断地更新和淘汰、不断涌现的新人和新的战术、更加无法预测的结果，这才是电子竞技——甚至任何竞技最吸引人的地方。也许你会以为《星际争霸》是个过时的游戏，但当你登录浩方看到几十个可容纳150人的频道被塞得人满为患时，或许你的想法会有所改变。作为群众基础最好的竞技游戏之一，我们更期待有更多的新人能出现在世界WCG的星际赛场上。中国在《星际争霸》上实力被公认为仅次于韩国，而这次比赛中LinYu)Pj充满创造力的表演和=A.G=MTY更加成熟的心理素质让记者看到了希望，或许，我们的位置该变一变了。

视野

GameSpot 2003年09月22日



每当听说有大公司要介入游戏业的时候，我们都会持怀疑态度。众所周知，这是个十亿美元上下的行业，所以每次我们听说有哪家巨头要涉足游戏发行，或者是开发游戏平台的时候，我们只是白白眼睛，耸耸肩，说："这些家伙都不知道自己在干些什么。"在一定程度上，我们是对的。然而这并不意味着游戏业如此地排外。以索尼和微软为例，10年前，谁能相信家电公司能够成为业界的巨头？5年前，谁又能预见微软在电脑和电视游戏上投入如此大的精力呢。

芬兰的诺基亚公司作为世界上最大的手机制造商，是寡头公司成功占领游戏市场的又一明证。创于1865年的诺基亚并不是因为盲目介入新领域，才能延续至今的。掌握了移动通信业，就意味着掌握了一个国际消费群。诺基亚很清楚如何将产品推销出去，N-Gage也是一样。在以下的文章中，我们将带你详细分析这款游戏手机的技术指标、它的特性功能、已推出的插件，以及为它而专门推出的众多游戏。

Computer Gaming World 2003年10月



从伯林盖姆的家到旧金山市区需要25分钟的车程，这段时间正好让比尔·罗伯这位传奇游戏设计师——细数9年来在暴雪娱乐的风风雨雨。"要不是来到这间办公室，被丢进工作隔间，"比尔坦承，"我现在就得要饭过日子。"

而少数一些游戏设计师足以代表他们效力的公司而存在。Id有约翰·卡马克，Maxis有威尔·瑞特，宫本茂是任天堂的，而现年38岁的比尔·罗伯就是……抱歉，曾经是——暴雪公司的顶梁柱。"我想，很多人都会把我当作暴雪和外界沟通的渠道，一种形象。"他回忆道，"就此而言，我很骄傲。"

然而，这一过程有泪有笑。"我离开的不仅是一家了不起的公司，还有亲近的朋友、由我参与栽培的品牌。"他的话语里带着显而易见的感伤，"我会怀念这些的。"他的声音低沉下去。"但是现在我又有了新的归宿。"和暴雪分手对他来说似乎是一个正确的选择，好像久居不出的人走到户外呼吸新鲜空气，"仿佛开始一段新的感情似的。我现在很兴奋。"

然而转念一想：也许事情本可以不这样。比尔·罗伯，游戏业为数不多的超级明星，离开了他拼搏9年的暴雪娱乐。现在，他过得怎么样了？

与电子竞技无关—— 写在比赛结束后

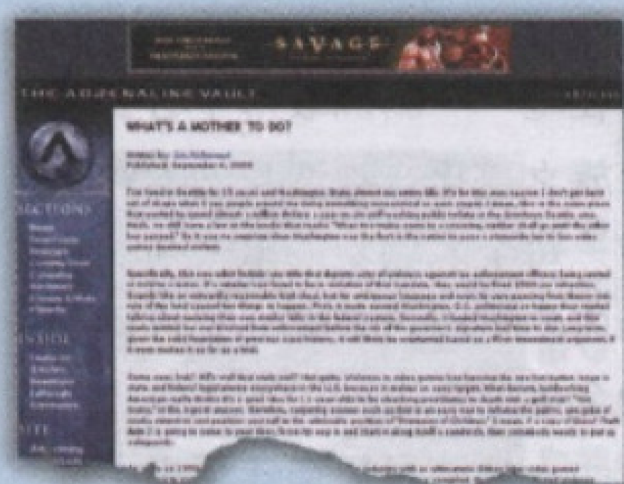


2003年总决赛台下devil United队员相拥而泣的情景依然在目，据说这是他们3年坚持不懈奋斗的成果。在急速变幻的中国电子竞技领域，为了一个目标坚持3年的人并不多。因此尽管很多人对他们的胜利不服气，却也送上了真挚的祝福。但这并不能掩盖国内电子竞技动荡不安的现实。知名选手钱子立在现场对于赛制安排的疑问、裁判对于现场玩家质疑的蛮横回答，以及有人对比赛胜负结果投注赌博的传说，无时无刻不在困扰着所有关心中国电子竞技的人。毋庸置疑，电子竞技在中国的正面影响正在不断扩大，本次比赛央视5套的相关栏目也进行了全程报道，而大屏幕边赞助企业标志的增加说明，众多企业已意识到了电子竞技未来无穷的潜力。但是，作为运动开展的基础，玩家的利益却很少有人关心。我们可看到场内三星展示的新显示器，可看到英特尔大张旗鼓发送的免费使用电脑以及小字注明的"三个月内"期限，却就是看不到场内有一台饮水机，有一个垃圾桶；众多观战的玩家为了保住场地中自己宝贵的座位而不得不强忍要吃饭喝水上厕所的冲动。采访时，耳边传来中国第一女子CS战队Rose获欧洲ECG比赛特别邀请，却因无钱买机票而怅然放弃的消息。每个人都想知道，电子竞技的目的到底是什么。当商业价值已得到充分证明时，电子竞技本身是不是在被人遗忘？我们没有理由责怪比赛中企业四处林立的广告，作为赞助者追求利益最大化他们无可厚非。但是各类电子竞技比赛中此起彼伏的"黑幕"和"传说"，让人质疑这最大化利益的边界和尽头，以及围绕在利益蛋糕旁边的角色。比赛场上有太多让我们令人感动的东西，但比赛场外，那些真正对中国电子竞技未来有决定性影响的人和事，却让人看到绝望。遗憾的是，当事实无助地在空中飘荡时，我们却只能把它看作传闻。一个"圈里人"平静地问我：给你证据，你能怎么样呢？

完稿之际，朋友告诉我，本次WCG比赛的裁判长几日前被几个自称选手的人当街殴打，成为本次WCG继四川赛区的"CS真人PK事件"后又一桩线下冲突。我知道那几个人一定不是比赛的选手，我也知道，那与电子竞技无关。

想起了崔键的老歌：你问我要去向何方，我指着大海的方向…… P

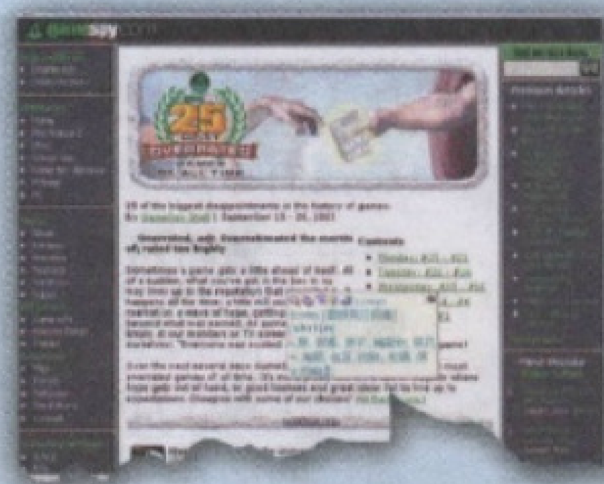
The Adrenaline Vault
2003年09月22日



我在西雅图住了15年，几乎就没出过华盛顿州。所以就算我看见再荒唐、再愚蠢不过的事情，也不会大惊小怪。我的意思是说，这个地方能够一年花上100万美元，为的只是去维护西雅图市区6间自清洗公共厕所；这个地方有这样一条法令："当两列火车在交叉道遭遇时，除非有一列先过，不然谁都不许走。"所以说，当华盛顿州成为美国第一个发布法令，要取缔看上去带有暴力成分的电子游戏时，没有人表示惊讶。

没戏唱了吧？电子游戏的暴力问题已经成为目前的新热点，上至联邦下至州府，美国的立法机关无不矛头立指，因为这是个显眼的大靶子。说实在的，究竟有多少勤奋劳作的美国人真的认为，一个11岁的孩子用高尔夫球棍抡死一名妓女，这种事情可以令人接受？"为数不多。"这是理性的回答。因此，上述这样的立法就能很容易点燃公众的激情，引起媒体的注意，把你冠冕堂皇地放在一个"救救孩子"的立场上。

GameSpy
2003年09月22号



高估：形容词，对某事物评价过高，夸大其优点的意思。

有的时候，一款游戏实在是被高估得太多了。突然之间，那个包装盒里的东西再也不和它的声名匹配，这时你才会发现事情不对头。类似的情况经常发生：一款作品就要登陆市场，立刻引起轩然大波。而作为玩家，人们却只是盯着显示器和电视屏幕，难以置信地问自己："大家翘首以盼的就是这玩意？！"这种游戏，就被高估了。

在接下来的几天内，我们将选出25款名不副实的游戏来。这可不是什么光荣榜，被点名的作品通常不是因为被夸大其辞，从而成为一桩营销上的悲剧；就是好的点子和出色的品牌没能达到人们预期的效果，出师未捷。我们将这些游戏分为以下几类。炒作机器：这些游戏被人们反复讨论了数年，而到头来却让我们失望不已；一度辉煌：到底要做多少未来风格的第一人称射击游戏，才算足够？这些游戏想靠以往的风头来轻易获取新作的美名，然而事与愿违……而在大失所望一栏中，归纳的都是一些已经上市，并且打着"最新最热门"牌子的作品。等你高高兴兴地把它们捧回家来后，却发现这些垃圾根本不值得你耗费那么多时间精力。过奖游戏一栏则试图将焦点放在评论造成的影响上，一些高调的作品常常由于媒体的过度夸赞，在人们心目中留下了美好的错觉。是的，在此我们也罪责难辞。

魔戒的魔界

本刊记者 King（新加坡报道）

——Vivendi 亚太区游戏推介会



来自各国“整装待发”的哈比人



装扮成哈比人的维望迪工作人员和魔法师甘道夫



翩翩起舞的精灵族少女



晚宴现场——魔戒中的各种族共聚一堂

序幕

维望迪亚洲游戏推介会预定于9月16日开始，就在一天前，维望迪突然通知记者，将在晚间举行一个神秘的晚宴。9月15日下午18点30分，我们来到预定的集合地点——记者所住酒店的会议厅，我们发现，维望迪的工作人员正在向与会的记者们分发服装，其实这套“会议服装”就是《魔戒》中的主角巴金斯所穿的哈比人的服装。于是一群来自世界各国的“哈比人”在扮成魔法师甘道夫的演员带领下来到了晚宴所在地——新加坡市中心公园。下车后我们惊喜地发现一位可爱的小矮人和一位美丽的精灵族女孩正在欢迎我们的到来。进入园中，道路两侧均点燃着火把，在一座“古堡”的门前，每个人均须说出一句《魔戒》的暗语，才能被守候在此的精灵族女孩带入会场。而会场内的魔幻色彩更我们惊讶：巨大的白色帐篷、古朴的桌子、燃烧的篝火以及篝火上烧烤的全羊，而这一切又被昏暗的烛光与白色的烟雾所笼罩，当我们坐到椅子上以后，装扮成哈比人的演员们在各张桌子边跑来跑去，他们或坐在我们身边古怪地大笑，或向我们问起各种天真的问题，有时候更会故意装着偷走（甚至抢走）我们的相机和食物。在《魔戒》中聚会音乐的伴奏下，“哈比人”将一盘盘美食和一杯杯美酒端到了我们的面前，但更加吸引我们的还是许多世界著名游戏制作人，例如组织开发“C&C”系列的Ed Del Castillo、负责开发《上古卷轴》的Vijay Lakshman……，虽然他们已经都是维望迪的高层人士，但仍然像个孩子一般与各国的记者一起，在主持人的带领下兴致勃勃地进行喝酒、跳舞、动作模仿（《魔戒》中的恶龙与魔法师）比赛。大家纷纷猜测，本次展会的主角绝对是一款与魔戒有关的游戏。唯一遗憾的就是在如此神秘气氛下，特别是昏暗的烛光和白色的烟雾严重地影响了记者的拍照，也许维望迪正是希望将如此新奇的创意深深地留在记者的心里，而不是记者的相机里。

维望迪简介

维望迪环球公司（一般认为维望迪是法国公司，但目前总部设在美国纽约）2000年9月于纽约证交所（NYSE）上市，维望迪的前身是成立于1853年的通用水务公司（Compagnie G é n é rale des Eaux，CGE）由法兰西第二帝国颁布法令建立，公司的首笔业务是获得特许经营权向里昂市供水。维望迪集团是全球最大的娱乐传媒集团之一、下属环球音乐公司、环球娱乐公司等多家国际知名企业。此次会议的主办方是维望迪环球娱乐公司，它拥有多家子公司，如：暴雪娱乐、雪乐山娱乐、环球互动、黑色标记（Black Label）和合作发行集团（Partner Publishing Group）公司等。



SIERRA™

PPG partner publishing group









推介会走廊

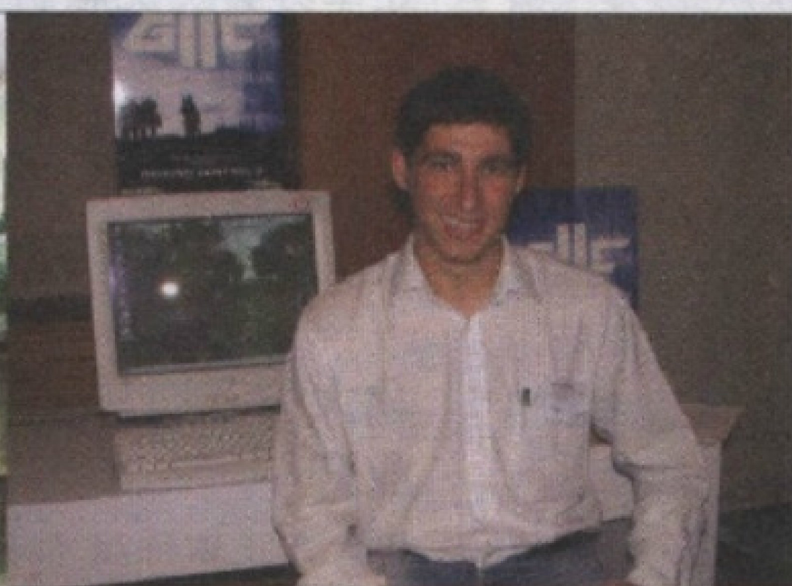
正章

9月16日下午在维望迪环球娱乐亚洲区市场经理Michael.A.Fong先生的带领下我们终于来到了这次维望迪环球娱乐亚洲产品介绍会的所在地——新加坡亚洲文明博物馆。一进入博物馆我们就看到挂满了维望迪环球娱乐的旗帜，维望迪将它所拥有的最著名的几家游戏公司罗列了出来。走进会场，大门的左右放着免费的茶点（一上来就想吃），正前方有3个展台，果不出所料，展示的均是取材于魔戒的游戏，我们前一天虽然想到本次大会的主角将是与魔戒有关的游戏，但没有想到，维望迪一下推出了3款，而且是3种截然不同的类型，即："WAR OF THE RING"《魔戒战争》（即时战略）、"MIDDLE-EARTH ONLINE"《魔戒在线——中土世界》（网络）、"THE Hobbit"《哈比人历险记》（A·RPG）。而"THE Hobbit"还同时推出了XBOX版。大门左侧同样是3个展台，分别展示"Ground Control Ⅱ"《地面控制Ⅱ》、"TRIBES Vengance"《部落——复仇》和"JUDGE DREDD"《特警判官》；在每个展台前都有一位游戏策划设计人员为大家做专门的介绍。大门右侧则是数台XBOX试玩机；会场的中心是记者休息区，可以整理资料以及连接网络做即时报道。接下来我们一起去四周看看吧。

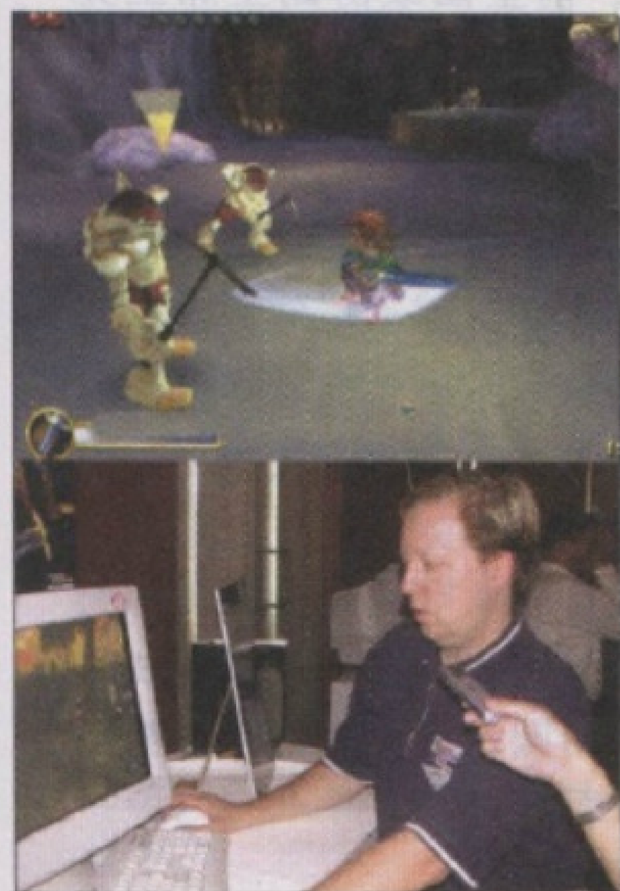
在"WAR OF THE RING"展台前为我们做介绍的是维望迪环球娱乐的创始人之一Ed Del Castillo先生。目前担任着公司总裁、研发及娱乐主管的职务。他有着长达13年的游戏开发经验。在他来到维望迪之前，他率领着WESTWOOD工作室开发了《命令与征服》系列游戏，他还曾参与过《创世纪》、《盖茨堡战役》等众多知名游戏的研发。Castillo表示他一直有一个梦想，那就是率领他和他的团队创造出更新颖、高质量以及让人兴奋的好游戏。他希望"WAR OF THE RING"能成为这样的作品。







在"Ground Control Ⅱ"展台前为我们做介绍的是马西夫娱乐（Massive Entertainment）的首席执行官以及创始人Martin Walfisz先生，该公司研发了现今热门的《地面控制》（Ground Control），最开始他是一个软件程序员，在经了整个游戏产业的发展历程之后，他今天已经成为了著名游戏公司的高级管理人员。马西夫娱乐成立于1997年，它不仅制作互动娱乐产品，还为移动电话、短信娱乐研发了为数众多的产品，公司地处瑞典的Malm。



维望迪出版公司市场监督Glenn Oliver先生为我们介绍"THE Hobbit"《哈比人历险记》。



维望迪环球娱乐的制作人Christopher Taylor先生为我们介绍"MIDDLE-EARTH ONLINE"《魔戒在线——中土世界》。



Michael Johnston是Irrational工作室的主设计师。2000年，他带领自己的队伍参加了职业竞技游戏人比赛，并获得了当年的总冠军，之后得到了维望迪的资金赞助。在澳大利亚研发"TRIBES Vengance"《部落——复仇》，这是他在该游戏展台前为我们做介绍。



XBOX游戏展示区

尾声

薄薄的两页纸真的很难记录下本次维望迪亚太区游戏推介会的全貌，而本次会议所主要宣传的6款游戏，本文的介绍更是聊胜于无。应该说本次推介会，维望迪环球娱乐的确是进行了精心的准备和安排，而主推的6款游戏在记者看来也都能称得上大作，而且完成度均已经在8成以上，所以我们将会在下期的前线地带栏目中为大家介绍这6款游戏。届时我们将原音再现Ed Del Castillo、Martin Walfisz等人现场讲解主创游戏的实况，大家千万不要错过哦。

游戏新闻眼

■本刊记者 古留根尾·我我神

新闻头条

总署召开“公布《健康游戏忠告》座谈会”

■本刊记者 鸦嘴兽

为了促进游戏出版业的健康发展，推进网络精神文明建设，引导广大消费者、特别是青少年合法、科学地使用游戏出版物，根据《出版管理条例》、《互联网信息服务管理办法》、《电子出版物管理暂行规定》、《互联网出版管理暂行规定》，新闻出版总署于日前举行“公布《健康游戏忠告》座谈会”，审定了中国出版工作者协会游戏工作委员会起草的《健康游戏忠告》。

多年来，游戏市场存在不少问题。一些出版单位缺乏社会责任，对消费者、特别是广大青少年消费者缺乏有效的引导和保护；盗版、“私服”、“外挂”等非法出版活动猖獗；不健康的非法游戏出版物通过各种渠道进入市场；非法游戏经营场所惟利是图，不择手段吸引青少年消费者，伤害、诈骗等案件时有发生；青少年消费者缺乏自我控制能力，沉迷于游戏之中，以至于影响身体健康、工作、学习，造成不良社会后果。因此，中国出版工作者协会游戏工作委员会起草了《健康游戏忠告》，经第一届理事会审议通过。自2003年9月1日起，所有电子出版物出版单位在新出版的电子游戏出版物中、互联网游戏出版机构在出版的互联网游戏出版物中，应设置必要的程序，在游戏开始前，必须在画面的显著位置全文登载《健康游戏忠告》。2003年9月1日前已出版发行的电子游戏出版物，在重版时必须登载《健康游戏忠告》。凡未按通知要求登载《健康游戏忠告》的游戏出版物，一律停止出版、运营和销售。P

附：《健康游戏忠告》

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

配合新机玩“盟军”



新天地互动多媒体与主板、XPC制造商浩鑫联手，合作推出各自的拳头产品：迷你全能XPC以及《盟军敢死队3——目标柏林》。

在9月底推出的《盟军敢死队3》采用全球同步的方式发行。游戏以第二次世界大战为背景，斯大林格勒、中欧战场和诺曼底为舞台，依然将隐秘作战作为游戏主题。推出的产品分标准版和金属珍藏版，定价分别为69元和99元。其中标准版附赠面值80分盟军敢死队主题邮票1枚、配套主题邮折1枚。邮票与邮折共6款，赠品为随机抽选。而金属珍藏版则会赠送同标准版款式不同的特制主题邮票及邮折。

动作角色扮演的复活



继《秦殇》之后，目标软件的又一款动作角色扮演游戏《复活》已经进入制作中期。这款预计在今年年底推出的游戏，以距今约2200多年的战国末期为背景，描述百越、兽人在秦统一六国的情势下奋力抗争，寻找自我的故事。游戏采用了全新的RELive1引擎，使用即时战斗方式，沿用了国产动作角色扮演游戏流行的道具打造系统等设计。目前游戏的官方网站已经开通，详情请登录http://www.object.com.cn/fuhuo/。

横版毁灭公爵的魅力所在

来自恒星科技的消息，由名作《毁灭公爵》衍生而出的《毁灭公爵——曼哈顿计划》以49元的价格面市。这款游戏一反系列第一人称射击的惯例，以简单轻松的横版卷轴模式来诠释经典的动作作品。游戏分8大关卡，24个场景，容量为1张CD-ROM。

奥美活动频繁，主题促销

由威望迪公司授权奥美电子的“魔兽与你零距离”活动已经正式结束。在此之后的《魔兽争霸III》将依然以68元的价格进行销售，之前28元的产品停止生产。而48元的《星际争霸》、38元的《反恐精英》、28元的《魔兽争霸III——混乱之治》、38元的《暗黑破坏神II》及资料片《毁灭之王》，48元的《冰封王座》价格均保持不变。除此之外，奥美主题店还举办会员优惠制度，面向会员推出特价产品，赠送游戏周边礼品等。玩家每月交纳金额不等的会费，则可以成为主题店的各类会员，享受购物优惠，并可参加每周末的抽奖、购买限定周边产品等。

北大方正软件技术学院影视游戏动画专业开学

北大方正软件技术学院2003学年开学典礼最近于东方大学城举行。前全国政协副主席王光英，政协副主席、方正软件技术学院名誉院长王选，前国家教育部党组书记高沂等领导莅临会场。

北大方正软件技术学院今年共开设11个专业，包括影视游戏动画、计算机软件等，其中影视游戏动画专业是国内第一个学历科系。目前，该专业学制为3年，学生毕业后颁发大专文凭。专业方向以影视特效、游戏美工以及动画制作为主。像这样获得教育界认可的专业在国内为数还不是很多。在不久的将来，方正软件技术学院可为产业提供应用型人才，促进国内影视游戏动画设计制作方面的发展。

第九艺术



“网络游戏都很烂，但是暴雪的则不然。”

——《电脑游戏世界》杂志

“我只是想作为一个人，一个为制作出最好的游戏而努力的人被人们记住。”

——前暴雪副总裁比尔·罗伯



访谈

9.20公测，《剑侠情缘网络版》终与玩家见面

■本刊记者 司马平安









7月26日，金山公司在涿州央视影视基地召开大型主题产品发布会——“剑侠英雄会”，发布了《剑侠情缘网络版》。

8月26日，北京长城饭店，金山中华武侠网络游戏大作《剑侠情缘网络版》营销签约会隆重举行。会上，4000万“天价”一锤定音，老牌软件渠道商连邦公司凭借雄厚实力力克群雄，一举获得《剑侠情缘网络版》全国销售总代权。

9月20日，金山《剑侠情缘网络版》启动公测，这款原创武侠网络游戏大作级的游戏正式与广大玩家和“剑侠迷”们见面了。

据了解，在公测开始前，金山向部分玩家开放了4轮内部测试，4轮发放的5万个测试账号几乎全部被激活，同时在线人数一度突破5000。另外，在公测开始后的两个月内，包括电视、杂志、报纸等各类媒介在内的高密度媒体投放覆盖中央到地方的各个区域；以“剑侠英雄会”为主题的产品首发活动将在11个大城市同时展开；“剑侠万里行”活动将覆盖全国5大重点区域，70余座城市。目前金山覆盖全国的12大区已进入全面备战阶段，同时在全国范围内同期招聘万名剑网辅导员和战地记者作为辅助部队投入战役，一场围绕《剑网》攻势展开的“人海大战”全面启动。对此，金山公司副总裁王峰谈到：“人海战术的目标是争取有效拉动网络游戏新生力量认识“剑网”、喜爱“剑网”，同时为金山网络游戏事业扎下坚实的品牌基础，为未来金山数字娱乐战略夯实地基。”在本刊记者对王峰的采访中，他还向记者分析了网络游戏在中国的发展过程，并将其总结为“三年、三个阶段”。他说：“2000年，以《万王之王》为代表的网络游戏作品在中国登陆，这些作品吸引了用户的眼球，创造了经济价值。这一时期，中国网游商业运作色彩浓厚，形成业态发展的第一个阶段——网游商业时代。2001年之后，以韩国游戏为代表的一大批舶来品占据了我们的市场，这些作品培育了国内第一批成熟的玩家队伍，促进了网络游戏业市场容量的激增，同时带动了通信、IT软硬件、出版等一系列周边产业高速发展，以网络游戏为核心的产业链增值形态初步形成，中国网游业的第二个发展阶段——网游产业时代来临。这个阶段，韩国作品成了一道浓厚的产业风景，中国网游市场“韩流”汹涌澎湃。2003年，随着市场竞争的加剧和原创作品的崛起，中国网络游戏业面临着一场激烈震荡，重新洗牌已成必然。网游业逐渐成熟，迈向其在中国发展的第三阶段。当谈到第三阶段的特征时，王峰说：“第三阶段在硝烟中走来，胜负未分，轻言特点也许为时尚早；但我总觉得，原创作品将在未来的竞争中表现出巨大的生命力！也许，中国网游业正在迎来原创时代。”



公告板

世模科技关于《使命》外挂的严正声明

作为炎黄新星（集团）旗下世模科技运营的首款产品《使命》，世模科技投入了很大的人力和物力，但破坏《使命》游戏环境的外挂开始浮出水面，并在《使命》玩家群中造成恶劣影响。对此炎黄新星（集团）法律事务部特此声明：

一、这种严重损害世模科技和所有《使命》玩家利益的行为已经触犯了法律，为此世模科技已经搜集了足够多的有关证据，后期将借助法律的力量，整顿《使命》的游戏空间。

二、《使命》相关外挂程序的制作者、代理发行者、宣扬者、传播者的行为严重违犯了《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国计算机软件保护条例》、中华人民共和国信息产业部及国家新闻出版总署的相关规定。严重损害了世模科技对《使命》的合法版权利益，并严重影响了《使命》的正常运营，世模科技必定会通过法律手段进行严厉的打击。

三、使用外挂违反了玩家在安装《使命》中文客户端前已经同意的用户服务条款中的相关约定，请在游戏中立即停止使用一切外挂。如果在炎黄新星采取行动之前仍然还在使用外挂，炎黄新星将保留在不事先通知违反者的前提下，查封其游戏道具、禁止游戏角色登陆、删除游戏角色，乃至删除游戏账号的权力。

炎黄新星（集团）法律事务部

晶合时评

■本刊记者 生铁

未来的过去

好吧，本期的主题还是怀旧。记得好象是原来《锐》刊的编辑水孩儿采访新裤子乐队主唱时，那哥们说过一句话：“怀旧就是新潮。”

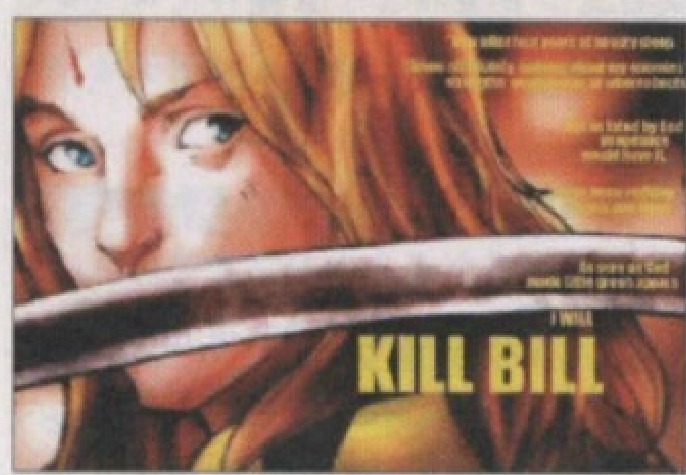
这话有一定道理。也是一种借口——反正，如果你是名人，你喜欢怀旧，那么大家都去模仿你的喜好，那么自然怀旧也就成了新潮了。不过，笔者感觉，起码在国内的玩家中，怀旧却决不是种新潮。无论是个人主页，还是论坛里，想找到《街头霸王》、《英雄无敌 II》、《近距离作战III》、DOOM或者《幽浮2》等很多好游戏的专题资料，真不是件易事。但搜索一下国外的网站，你会发现，这些游戏在玩家的手中依然蓬勃地焕发着生机。层出不穷的MOD、新地图、新比赛……笔者从一个名为WOLFENDOOM的网站上下载了一些玩家开发的MOD，它拥有新的贴图和人物，这样，你可以在DOOM2的地图里展开WOLFENSTEIN 3D的战斗，使用电锯去消灭纳粹分子真是不错的感觉。

若说国内没有怀旧的玩家，倒也不确实。比这个WOLFENDOOM更让我兴奋的是，国内的一个FC游戏开发小组，将电脑游戏史上最诡异的电脑冒险游戏《黑暗之蛊》（DARKSEED）原汁原味儿地移植到FC平台上，而且还是中文版的。



好了，看看最近有哪些令你们兴奋的游戏要面市了吧。首先是来自日本光荣的消息，在成功热卖了《信长的野望 XI》之后，《太阁立志传Ⅴ》和《三国志Ⅹ》也将分别在今年年底和明年年初发布。《太阁立志传Ⅴ》游戏的卖点是加入了虚拟剧情导入系统，《三国志Ⅹ》的文字量将是前作的三倍。关于这两款作品，本刊记者鸦嘴兽将在东京游戏展2003（TGS 2003）上为大家带来新鲜的现场报道。一想到《三国志》竟已经出到第十代了，可见自己有多老了。

在暴力片导演昆汀·塔伦帝诺蛰伏6年后推出新片《追杀比尔》的同时，其同名游戏的开发权被维旺迪取得，将在新片推出后不久面市。我真的不认为这个游戏会很好玩。



最近日本的大牌游戏公司纷纷做起了游戏的PC版移植。NAMCO在XBOX和PS2上的美式动作游戏Dead To Right将在今年秋天移植到PC平台上。还有两款尚在开发中的作品Kill Switch和Extreme Force：Grant City Anti Crime也将推出PC版本。



而CAPCOM公司也宣布了今年在PS2上推出的《混沌军团》（Chaos Legion）将于11月14日推出支持8种语言的PC版的消息。

11月还有款会让大家感兴趣的游戏出品，那就是《极品飞车——都市狂飙》。瞧这游戏截图，多么美丽、迷幻，带着未来的气息。不知道到了未来的未来，当未来已经成为过去时，那时的我，是否还会像过去的我一样，充满孩子似的好奇和兴奋，打开文件夹，然后双击今天曾介绍过的这些游戏的运行图标。



2003年10～12月大陆游戏新产品预发售表

发售日期	产品名称	语种	游戏类型	出品公司	容量（CD）	价格（元）
			育碧			
10月3日	彩虹六号3——雅典娜之剑	中文	FPS	Ubi	未定	未定
11月3日	代号：XIII	英文	FPS	Ubi	未定	69
11月3日	战神IV	中文	SLG	Infinite Interactive	未定	49
12月3日	鱼叉IV	英文	SLG	Ubi	1	49
12月3日	撕裂的天堂	英文	ADV	Ubi	未定	未定
12月3日	波斯王子——时之砂	英文	ADV	Ubi	未定	69
12月3日	孤岛惊魂	英文	ADV	Ubi	未定	69
			寰宇之星			
10月15日	新绝代双骄II完美版	中文	RPG	宇峻科技	4	35
11月15日	幻世录完美版	中文	RPG	奥汀科技	1	25
第四季度	风色幻想III	中文	RPG	弘煜科技	未定	未定
第四季度	风色幻想III豪华版	中文	RPG	弘煜科技	未定	未定
第四季度	大富翁VII	中文	TAB	北京软星	未定	未定
第四季度	大富翁VII豪华版	中文	TAB	北京软星	未定	未定
			新天地			
10月8日	盟军敢死队3——目标柏林标准版	英文	RTS	Eidos	3	69
10月8日	盟军敢死队3——目标柏林金属典藏版	英文	RTS	Eidos	3	69
10月	古墓丽影VI——黑暗天使	英文	ACT	Eidos	2	49
10月	罗马执政官	中文	RTS	Eidos	1	49
11月	海滨嘉年华	中文	SIM	Eidos	1	49
12月	见习天使	中文	ADV	KID	3	69
12月	午夜惊魂	中文	ACT	Buka	2	49
12月	火星杀阵	中文	FPS	Buka	1	49
			美国艺电			
第四季度	荣誉勋章——奇袭先锋	中文	FPS	2015	1	未定
第四季度	印第安那·琼斯与皇陵	英文	FPS	LucasArts	2	未定
第四季度	F1职业挑战赛	英文	SPT	EA Sports	1	未定
第四季度	战地1942——罗马之路	英文	FPS	DICE	1	未定
第四季度	战地1942——二战秘密武器	英文	FPS	DICE	1	未定
第四季度	模拟人生——家有宠物	中文	SIM	Maxis	2	未定
第四季度	模拟人生——魔幻天地	中文	SIM	Maxis	2	未定
第四季度	模拟人生——超级明星	中文	SIM	Maxis	2	未定
第四季度	公元1503	中文	RTS	SunFlowers	2	未定
第四季度	指环王——王者无敌	中文	ADV	EA	1	未定
第四季度	模拟城市新世界——高峰时刻	中文	ADV	Maxis	1	未定
第四季度	哈利·波特——魁地奇世界杯	中文	ACT	EA	1	未定



《卧虎藏龙》电影全球大卖的余辉到底还能在游戏市场照耀多久？

刘言飞语

■台湾 刘稼禹（本刊特约作者）

2000年，台湾省土生土长的国际级导演李安，凭《卧虎藏龙》这部电影在欧美掀起一阵武侠旋风。虽然这部片子广获欧美人士盛赞，但在亚洲及武侠故事传看相当普遍的华人区，却对此片有近乎两极化的反应。首先，许多人认为王度卢的这个原著并不算很好的作品，在大幅改编后剧情和人物的刻画也不够深入。其次，李安要求所有演员必须说"官话"（普通话）且现场收音，而一帮演员在镜头前拼命努力说官话的结果，却令许多观众听得耳朵都快打了结。第三，武术招式的设计褒贬不一，比较常见的批评总不外乎是，"卧"片未能拍出传统武侠的精髓与新意。总而言之，许多人就是认为李安名扬国际我们固然予有荣焉，但西方国家对李安的高度好评实在有些过誉！

事实上李安很早就坦言他拍《卧虎藏虎》，是要拍一部让欧美人士也能轻易看懂的武侠片，在这前题下，剧中不少东西都被淡化处理甚至舍弃，也不难想见——毕竟，中国武侠的传统精神及诸多隐喻深义，对外国人来说本来就非常艰涩难以理解，更惶论有些隽永的双关语英文根本译不出来（不信的话，随便找本金庸小说的英译本来看看就知道了）。无论如何，《卧虎藏龙》红了，自然也会有人看好其后续商机。没多久，立刻就有两家公司各自宣布要为《卧虎藏龙》制作多平台的游戏。

让《卧虎藏龙》游戏闹双胞案的主角之一是台湾的皇统光碟。该公司宣布他们从王度卢先生的遗族手中签下了原著的各平台全系列游戏开发权，并异常乐观地大胆估计：在两年内，PC、OLG、PS2等各平台的总营收可达10亿台币（据说签约金是8位数台币，如果真赚到10亿元，岂不是两年就能翻上数十甚至百倍吗……）。基本上，皇统这家公司的主业并非做游戏，而签下原著的游戏开发权之后主要也是再授权给其他厂商来制作甚至发行（而每次发布新消息，或多或少对其股价也会有所裨益）。如今两年已经过去，皇统等合作公司所做的成品，已推出的包括GBC版（RPG/高远科技研发）、PDA版（RPG/英瑞德研发）和PC版（RPG/新瑞狮研发/游戏精灵发行），至于其他在官网新闻稿中曾宣布但还没见到影子的，尚包括找韩商Uz-dream制作、Phantagram发行的网络版（预计2004年推出），由美商Wildtangent发行（但不清楚是谁要开发）的XBOX版，以及将和Sony Pictures共同授权（但仍未交待是谁开发）的PS2版。

而另一家要做《卧虎藏龙》游戏的公司是业内有名的法商育碧（Ubi Soft），他们拿下的则是《卧虎藏龙》电影版的全球游戏开发及发行权。该公司最近几个月陆续上市（或即将上市）的GBA、PS2及XBOX版，是交由《首都高赛车》系列游戏的开发公司日商Genki来制作。基本上，Genki把游戏性的重点放在武术打斗上面，再加上精美的画面来帮衬，使该动作游戏在释出Demo版本后即颇获好评——照此情况看来，皇统连影都还没给我们看到的XBOX版及PS2版（如果有的话），真令人好奇它们要如何与育碧竞争。

无论如何，以上说了那么多有关《卧虎藏龙》游戏版权双胞案及不同平台版本的事，目的只是想提醒有兴趣的人，不妨把这些版本的游戏都找来玩一玩，看看中国人的武侠原著作品，在改编成游戏后，韩国、日本人分别是怎样去切入题材（毕竟，韩国、日本总比欧美人士更懂所谓的亚洲武术）。除了研究分析各成品的改编水平及完成度之外，也再比比看不同公司所规划的市场切入点，或许对中国题材的国产游戏日后打入国际市场能提供一些借鉴。

另外要说的一件事，虽然早已不算"新闻"了，但最近又有类似的情节上了报，所以就特别翻出来说说。大约一年前吧（确切时间记不清了），有一位（应该是）业界同仁在某游戏论坛中发了一篇很长的帖子，标题大致是耸动的《网络游戏害了我全家》，内容则叙述他因为工作忙碌无法经常陪伴娇妻，因此带妻子踏入网游世界，不料妻子却立刻沉迷其中，并且还和别人由网恋发展成典型的外遇事件，最后抛家弃子执意要离婚令他伤透了心。而最近上报的案例，则是由母亲代替女儿挂网练功结果闹到与人私奔，于是气急败坏的父亲就冲到游戏公司去大吵大闹。

像上述这类因上网（不一定是玩网游或聊天或借由其他电子管道）而导致的婚变案例时有所闻，还有些人甚至根本就很期待网恋的发生。如果夫妻俩不好好认真面对自己的问题而一味昧把婚变怪在网络活动上，恐怕再换下一个配偶也不见得就能幸福。如果网络使用者不能分清现实与虚幻之间的分野，径自沉迷在虚幻世界的快乐中而忘记了现实世界里自己应尽的责任与义务，那么即使是心智成熟的大人，也可能做出不该做的事情来。当然，我们也不必因此就对身旁经常上网、玩网游的亲朋好友有没有感情出轨而疑神疑鬼，而是更应随时注意彼此之间的互动相互关心，不然一旦感情产生了裂痕，再想挽回可就要花更多的力气了。P



数码GAME

70%： 美国最近一项对517名青少年的抽样调查表明，超过70%的对象同视游戏上的"成人级"标签，玩过《侠盗车手》这一暴力游戏系列。

4%： 路透社的报道，今年9月份的全美游戏销售比上个月上升了4%。其中大部分要归功于EA新上市的《疯狂橄榄球》。

3.2： 英特尔最近发布了专为游戏而制的CPU，主频高达3.2GHz，具备2MB的3级缓存。



一个名作的诞生（三）

■上海 叶伟

对于电视游戏的开发过程，很多读者已经有了一个初步的印象。不过从收益的角度来看，电视游戏的利润率始终不如掌机游戏那么高。那么掌机的开发与之相比又有多少区别呢？上海育碧曾经开发过几款GBA游戏，我们以此为例来说明一下：

1、GBA是什么？

总的来说，GBA是一台自带显示屏的2D游戏机。它的主要性能参数如下：

CPU：32 Bit ARM7TDMI 16.8MHz
内存：32kb internal+256kb external
显存：96kb
卡带容量：最大32MB
分辨率：240×160，32k色模拟显示。
特效：硬件支持回旋放缩、淡入淡出、马赛克、Alpha混合。

我们试着和性能相近的、90年推出的游戏机超级任天堂SFC作比较。SFC的情况是：

CPU：16 Bit 65C816 3.58MHz
内存：16kb internal+128kb external
显存：64kb
卡带容量：最大6MB
分辨率：最大256×240，256色模拟显示。
特效：硬件支持回旋放缩、淡入淡出、马赛克、Alpha混合。

可见，GBA的机能相当于SFC的数倍。实际使用的时候大致相当于两倍。GBA是一台纯2D的游戏机，不具备硬件3D运算的功能。事实上，至今为止的绝大部分GBA游戏都是2D游戏，也有些游戏用回旋缩放机能作出类似3D的效果，如《玛莉赛车Advance》等。

不过随着GBA游戏的开发逐步深入，很多厂商也在不断尝试着用软件3D引擎的方式在GBA上制作3D游戏。一开始是3D角色2D场景的游戏，如《Tony滑板》等，后来像《V-rally 3》等游戏发展到了2D角色3D场景。最近，一部具有革命性意义的作品推出，那就是《顶级赛车SP》（《Top Gear Rally SP》），这是一部从角色到场景全部由3D构成的GBA拉力赛车游戏，效果非常出色，帧数也很高。它标志着GBA的软件3D引擎技术已经发展到了一个崭新的阶段。

2、GBA软件特点

很多人，甚至包括很多厂商在内，认为只要把游戏在GBA上推出，凭借着相当低的开发成本，一定能发一笔财。是不是这样呢？

考察一下GBA游戏销售排行榜就会发现，不是随便什么游戏都能卖得好的。常见的能大卖的GBA游戏有：Pocket Monster这样久负盛名的大作，《哈利·波特》这样由著名电影动漫改编的游戏；专门针对GBA开发的游戏，如Made in Wario；由著名厂商主推的作品。

其他的作品，销路一般都不大尽如人意。这导致了GBA游戏两极分化严重：10%的精品游戏品质上乘，其余90%的游戏效果都不尽人意。大多数欧美厂商对GBA都抱着一种“捞一票就走”的心态来开发游戏，把游戏以低价包给不入流的小公司，导致绝大多数GBA游戏几乎可以用“不堪入目”形容。游戏品质的低劣进一步打击了消费者的信心，使得他们不再愿意为GBA游戏掏出银子，形成了恶性循环。日本的情况相对好一些，所以GBA游戏的主要市场仍在日本。

3、GBA开发流程

GBA游戏开发流程和一般2D游戏差不多。

前期企划阶段：由策划负责提出想法，征求意见后形成草案，送交上级部门审批。通过后美工开始风格研究和草图绘制，程序员针对项目编写引擎。GBA游戏平台稳定，引擎通用性很大，开发完成的一个引擎往往用在若干个项目中。

测试版制作阶段：这个阶段的任务是制作游戏测试版。美工负责绘制游戏用的Tile Kit（基本图素的集合），程序员负责引擎、编辑器的完善。策划可能负责调整和监督，也可能负责拼接关卡、设置参数。阶段结束时，应该完成了一个能代表制作组实力的、有一定游戏时间的版本送交审批。

开发阶段：一旦审批通过，就要开始游戏开发阶段了。这个阶段要拿出的产品是功能全部实现、游戏能比较流畅地通关的半成品。至于其中留有的大量错误（bug），将留待Debug阶段解决。

Debug阶段：本阶段的任务很简单——Debug，将游戏中出现的各种Bug全部清除。由于GBA游戏是不可能像PC游戏那样出补丁程序来修正Bug的，Debug的标准往往比PC游戏严格得多，这样才能确保推出的游戏不会出现大问题。

Debug完成后的游戏是一个ROM文件。这时候需要用任天堂的一个官方工具程序把它的大小充填到标准尺寸（4/8/16/32MB），再附上官方编号和文件头信息，生成一个标准化的Rom文件，送交任天堂审批。如果审批通过，开发即告结束；如果未能审批通过，开发组还要对反馈回来的Bug报告进行分析和进一步地Debug。

后面的任务就是游戏卡带制作、包装、广告宣传和上市了。

4、GBA游戏的未来

如今针对GBA游戏已经基本定型的局面，各大厂商也在尽力寻求突破。除了像Top Gear Rally SP那样力争榨干硬件潜力以外，另一个方法是在卡带中附加特殊装置，如《我们的太阳》就附有太阳光线感应器。任天堂官方也发表过在卡带内部增加DSP芯片以提高CPU处理能力的计划。软件方面，随着Made in Wario带来的示范效应，预计针对GBA“移动娱乐”的特点开发的游戏会越来越多。

MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE

枪火《英雄本色2——硬汉柔情》

■品游轩 苹果熟了

游戏类型	动作射击
制作公司	Remedy Entertainment
发行公司	Rockstar Games
系统配置要求	PⅢ 1GHz/Athlon 1.2 GHz、256MB内存、1.5GB硬盘、Win98/Me/2000/XP、32MB显存兼容DirectX 9.0显卡
编辑推荐度	

孤胆英雄打不死，到了50岁还要出来跑江湖……真是辛苦啊。

一直以来，西方人尊吴宇森为“暴力美学大师”，2001年出品的动作游戏《英雄本色》从来就不讳言游戏的创意几乎全部照搬吴的电影桥段。那些我们熟悉的慢镜头射击动作、手持双枪连击、半空中弹壳飞溅、角色表情大幅特写、白鸽飞舞在沦为杀戮场的教堂等优雅又暴力的动作画面，就是观众眼中吴宇森电影的全部。这些让西方人惊叹尖叫的几个招牌特技，不但吴大导演屡试不爽、影迷们百看不厌，而且做成游戏也同样让玩家为之倾倒。客观地说，Remedy的主创人员对吴氏“暴力美学”电影技巧的研究相当成功，他们在上一代作品中就已移植这些手法，在今年秋季即将推出的《英雄本色2》中，他们又将重点放在角色的内心塑造上，吴宇森电影中常见的角色人格魅力和不乏浪漫激情的阳刚之气将在Max Payne身上得以体现！

在让人有惊艳感觉的前作中，Max Payne是NYPD（纽约警局）的一名干探，一日下班回家时，发现漂亮的妻子和年幼的女儿遭到不明身份的闯入者袭击而双双毙命，一个美满幸福的家庭就这样破碎了。办完丧事后，Max调往DEA（药品管理局），其内心复仇的火焰不但没有随着岁月的流逝而熄灭，反而与日俱增。经过3年细心的调查，他知道这件事与纽约的一个贩毒组织有关，而此时他又被设计陷入了谋杀同事兼好友Alex的案件中，在黑白两道的围追堵截下，Max Payne历尽千辛万苦，最终揭开了幕后黑手的真实面目。



Mona的身手也甚是了得。



街头大火并的激烈战况。

时过境迁，昔日的干探已然老态浮现，岁月的磨炼在其脸上留下了时光的烙印，官复原职的Max Payne面临着新的挑战，他和Mona Sax又不期而遇了。在前作中，Max曾经一度误以为幕后黑手是纽约黑帮老大Punchinello，而美女Mona Sax是真正的幕后黑手——老巫婆Nicole Horne的手下，她为了替自己的姐姐，也就是Punchinello的太太报仇而与男主角打过交道。不打不相识，Mona曾经在威士忌中下过迷药放倒了男主角，后来又为了救他差点把自己的命丢了。漂亮的女嫌犯和勇敢的正义化身显然有着本质区别和不可调和的矛盾，而制作者有意在前作中留下的伏笔就顺理成章作为引子拉开了《英雄本色2》的大幕。

西方动作电影中从来没有多少感情戏，也不可能有那些中国传统的侠义精神，动作游戏也是如此。为何暴力的故事被吴宇森拍得那样高雅和富有诗意，原因就是他在其中注入了西方人以前不明白的东西——激情和侠义。这些不是单纯感官刺激的东西却更能让人为之产生共鸣，

《英雄本色2》抛弃了以往打打杀杀的枯燥主题，代以Max Payne和女杀手Mona Sax之间的感情纠葛为故事主线，试图在故事深度和内涵上让同类游戏难以望其项背。在游戏的官方宣传网站上，开发小组打出了"A Film Noir Love Story（黑色宿命化的爱情故事）"的宣传语，海报上Max Payne和Mona Sax似乎在深情相拥，但又各持手枪对准了对方，隐约传达出游戏的设计用意：几乎所有动作游戏采用的那种传统单层线性结构，即好人遭遇厄运或接受任务之后，展开对敌人一系列行动的简单模式将不会在游戏中出现。游戏将把男主角和黑社会的矛盾、男女主角之间的爱情、女杀手与后台的矛盾以及男女双方的矛盾等复杂元素糅合在游戏中，无论是高潮的渲染或是形式的夸张都强烈而刺激，浓墨重彩和酣畅淋漓的场面将层出不穷，是和非、错与对将不会完全绝对化，过程和结局的设计具有难以抗拒的高潮迭起和情感冲击。

如果说上面笔者对游戏故事的"哥德巴赫猜想"在游戏发售之前还有些唐突，那么游戏在技术运用方面的惊人表现是肯定可以实现的。Remedy对故事情节的保密和他们对游戏技术的"吹嘘"形成了鲜明对比，那些效果惊人的截图很久以前就在网上流传开来，玩家见后多半口水迅即决堤而出。开发小组在前作中采用的引擎可以说是当时最牛的，至少其成品效果是同期游戏中"方块人、棱角脸"水准所无法比拟的，现在的引擎源自过去，但早已有"脱胎换骨"的改变。任意观察一张游戏截图，你都会发现其细致到CG级的效果，和两年前相比，Max Payne的模样消瘦苍老了一些，甚至有几分憔悴，额头上有了明显的两道抬头纹，眼睛尽管依旧炯炯有神，但也略显凹陷。前作中的Mona Sax还是扎着马尾辫的纯情小姑娘，这一次穿着深红色皮夹克，梳着紧贴头皮的干练发型，浑身散发出成熟女人味，这一造型居然和内地刚刚上演的《终结者3（Terminator3）》中的女性超级机器人杀手T-X完全一致，这样的撞车事件还真不清楚究竟是哪一方刻意模仿的结果。笔者将《细胞分裂》、DOOM Ⅲ的截图拿来做了些比较，发现三者各有千秋，不分伯仲。《细胞分裂》的色彩偏冷，光影效果惊人，但略显夸张；DOOM Ⅲ画面精细程度最高，血腥场面气氛十足；《英雄本色2》色彩偏暖，烟火效果最好。如果你的电脑够威够力，将特效全开，如果有旁观者误以为你在电脑上看电影也不足为奇。

这次的引擎在物理属性上特别做了强化，其环境交互性因此得到了进一步提高。场景中可见的物件都会对所有轻微碰撞产生反应，通过投掷、特殊移动以及强大火力攻击可以使环境中大多数物品受到破坏，这使得游戏的真实性大大提升，你可以巧妙地利用周边环境来构思你的战斗方针。游戏中的伤害非常直观，那些受到打击的角色会越来越表现出一副失望害怕的样子，层次感明显的渐进式损害效果在每个角色上都有明显体现。实时生成的光影效果和前作相比是最大的提升，比如那种开枪后枪管喷出的火光会在地面或墙壁上留下细致的投影，而且影子的效果会随着开枪的频率发生变化，通常这是很难做到的。

采用鼠标右键激活，附带时间沙漏控制有限使用时间的"Bullet-time"系统是用来表现游戏中主角慢动作效果的，这个出色的设计当年成功地将吴宇森的电影手法克隆到游戏中，引起玩家对游戏的狂热追捧，现在该系统也升级到了2.0版，将会在弹道的表现上更加赏心悦目，动作的控制也更加科学。"Shootdodging"方式是前作中另一出彩的地方，自然也要将其发扬光大，新的引擎让你前滚后翻、左右腾挪的花招更加漂亮，目前依旧高度保密的一些全新超级动作也将会出现在续集中。武器系统是游戏的重头戏，使用火力更加威猛的武器是各位玩家的强烈要求，看看截图中那硕大无比的双管手枪，这只是一系列新武器中很酷的一款，Remedy的设计师显然在这方面做足了功夫。国内代理《英雄本色》的新天地互动多媒体曾推出过一种该游戏的"功夫加强版"，为主角添加了一些最新的动作来满足玩家要求，这是通过游戏附带的编辑器和业余玩家开发的一些



狙击街对面的目标。

修改器来实现的，比如著名的Kung Fu Edition v2.0。现在已证实《英雄本色2》也将会附送编辑用的工具，玩家可以使用编辑器来修改游戏，并设计出各种动作，自行为主角增加著名的格斗招式。当然，你还可以更换武器的Mods，有闲情雅致的玩家也可以做出独门的Skins与新场景。

Remedy唯一指出和前作不同的设计就是游戏中角色的AI，和前作相比，游戏中的Max不仅要单打独斗，还要在多个场景中与其他角色互相配合，比如和Mona Sax合作，甚至是打入敌人内部做内应。特色鲜明的故事表现手法也会在续作中得到保留，整个故事的串场采用多格漫画和动画结合的方式，还会穿插不少突发的故事情节以增强游戏的故事性和戏剧性。

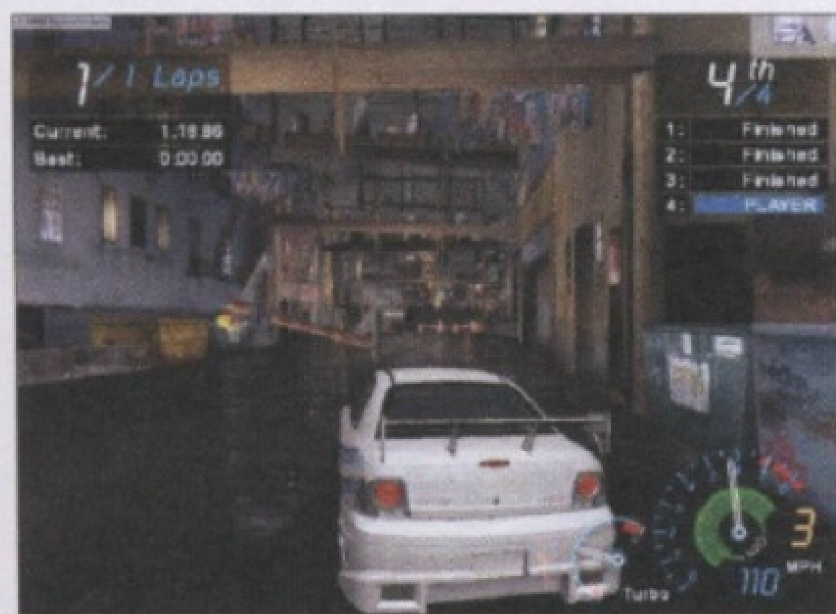
两年前玩着一代作品时，细心的玩友会在附送的游戏手册最后几页中发现有关Dimension Films和Collision Entertainment已经着手筹备游戏的电影版本，而时隔两年也未见电影的相关消息，真是遗憾。以游戏的故事情节而言，拍出来其吸引力应该不会比《古墓丽影》差。不过相信大家玩了这个游戏之后，会有欣赏过一部动作大片的感受——把游戏做出电影的感觉，《英雄本色》系列至今为止依旧是最佳的榜样。不过笔者最关心的是，Max Payne和Mona Sax经过风风雨雨之后是走到了一起，还是终因各自背景差距太大而劳燕分飞？这个谜底估计要等到游戏正式上市后才能解开，兴许到那时还有我们都无法预见的第3、第4种结局呢。

极品飞车——都市狂飙

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

■四川 卖克狼

游戏类型	竞速
制作公司	Black Box Games
发行公司	美国艺电
上市日期	2003年11月11日
编辑期待度	♥♥♥♥♥


城市中有很多捷径可选。


城市中有许多意外情况发生。

美国艺电卷土重来

《极品飞车》系列可说是PC史上最成功、最流行、最经典的赛车游戏，该系列从1995年诞生以来，历经2D至3D、DOS至Windows的转变，伴随着我们度过了8年风雨路。当我们回首往事时，竟发现多少岁月皆像《极品飞车》一样绝尘而去，只留下被车轮碾压过的沧桑回忆。但人生与车轮都不会因此停滞不前，在经历《闪电追踪2》风驰电掣的洗礼后，EA又带着第7部作品《都市狂飙》飞驰而来了，到底这次又有怎样的惊喜呢？

危险的赛车运动

凌晨两点，安静而宽敞的街道上，忽闻一阵刺耳的马达声，无数跑车从眼前一闪而过，待你定睛细看时，车灯已闪烁在百米开外……提起《都市狂飙》，相信大家应该从港台影片中早有耳闻，这种在都市夜间流行的非法飙车运动，以金钱和生命为赌注，充满了极大的危险性和挑战性。正是受到这种刺激运动的启迪，EA造就了耳目一新的《极品飞车——都市狂飙》。游戏重现了狂飙的速度和疯狂，你将会以惊人的速度奔驰，带着恐惧、刺激、紧张的肾上腺素，在绝对安全的情况下，体验自由自在、无拘无束的狂飙感受。

美丽的夜景

回首过去，《极品飞车》系列都是电脑硬件的推动者，也总让某些玩家以玩《极品飞车》来炫耀电脑的优秀。《都市狂飙》继续将这一传统发扬光大，EA再次打造了新的游戏引擎。制作小组Black Box Games宣称，比赛全部设计在夜间进行，在夜色的迷蒙中，店铺彩灯与跑车散射的车灯交相辉映，地面积水倒映出都市霓虹的金光闪闪，匠心独具的建筑物与绚丽多彩的贴图将带给玩家视觉上的享受。

属于你的跑车

在赛车游戏中，跑车永远都是第一位的。对于大多数玩家而言，上百万元的法拉利或保时捷都是一个难以实现的梦。《极品飞车》的出现便成为车迷的希望，EA当然不负众望。《都市狂飙》将出现经过授权的本

田、三菱、丰田、福特等20辆梦寐以求的跑车。考虑到跑车版权的问题，跑车不能被玩家非法修改。不过跑车的3D制作工序到是进行了一些改进，这一版的跑车都经过4层分批编辑及30个贴图处理而成，也就是说，任何微不足道的碰撞都会在车身中表现出脱漆、擦伤、旋涡等真实效果，各种像换档、排气、加速、刹车等都会有不同音效，每个细节都将带来视觉和听觉上的冲击。

虽然跑车看起来充满肌肉线条感，但在游戏初期，你只拥有一辆跑车、一条街道、一个对手。同《闪电追踪2》的玩法一样，你必须先参加城市区域比赛，提高自己名声后，再依次击败前来挑战的赛车手，然后利用赚来的点数购买配件加工跑车。你无需精通任何编程语言，利用游戏自带的跑车改装系统，就能根据喜好对跑车进行改装。这使游戏体现了所想即所玩的特点，比如为跑车喷漆上色来体现个性化；或改变车头灯来扩大视野范围；甚至更换引擎、加装尾翼来提升速度。上百种配件意味着能组合出无数种改装方式，被改装的跑车可以在单机模式和联机模式中通用，多样化的玩法将成为玩家乐此不疲的动力。

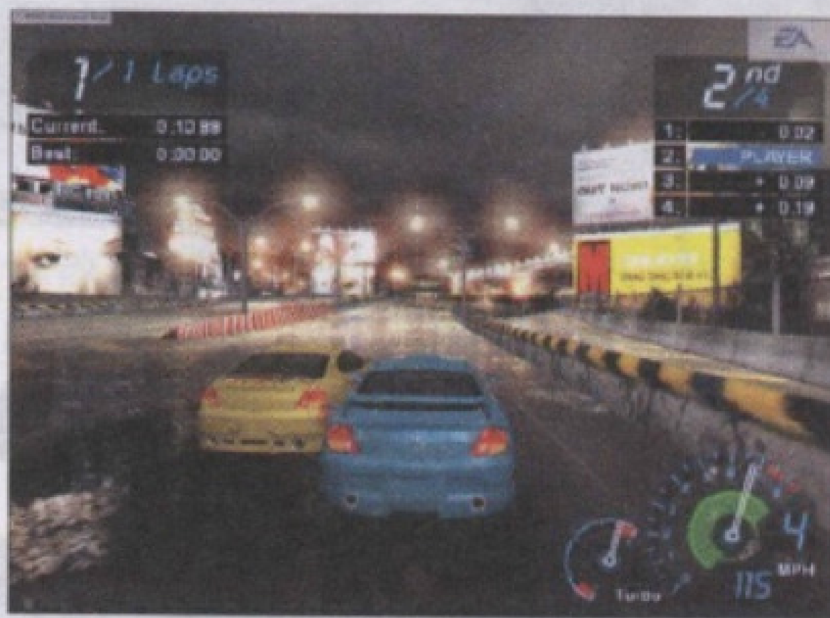
新的作品，新的理念

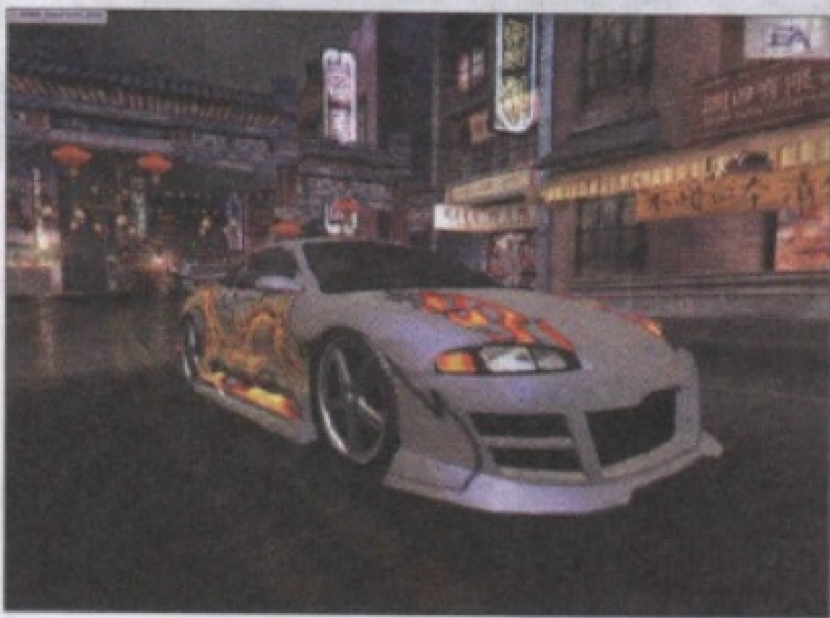
就笔者个人而言，《都市狂飙》成功之处并不在于强劲的引擎，也不是琳琅满目的跑车，而是EA匠心独具的赛车新理念。游戏原汁原味吸收了《侠盗猎车手3》制作公司Rockstar推出的《午夜狂飙》（Midnight Racing）的精髓，在玩法上达到真正意义上的脱胎换骨。新理念打破了《极品飞车》系列单一的赛道传统，取而代之的是取自现实与虚拟之间的城市。何谓现实？游戏以温哥华、纽约、洛杉矶、东京等城市为蓝本，按照当地城市风格进行仿制。何谓虚拟？游戏没有完全忠于现实城市，而是将每个城市的特点融合在一起，这种创新正是本作的特点。各种主次车道、捷径小巷、跳板天桥应有尽有。你将付出超过几十个小时的时间来熟悉市区，从根本意义上决定了游戏的重复可玩性。除此之外，苦苦等待的国内玩家也看到了曙光，《极品飞车》系列中第一次出现了中国的街道。从公布的图片中可以看到，街道两旁有标准的中国风格商店，各种“杭州面馆”、“上海酒家”等中文字样随处可见，赛车途中必定会倍感亲切。

在游戏刚开始时，许多城市并没有对赛车手完全开放，大多数区域都被讨厌的路障封锁了，只有不断赢得比赛才能激活封锁的区域。值得庆幸的是，每次比赛没有固定的赛道可选，也没有讨厌的警察巡逻队。你不必大费苦心去研究跑道中的一草一木，赛车时会有很多突如其来的事情发生：可能被城市有轨电车挡住去路，也可能被街道上的卡车撞得车毁人亡，多变的城市带来的乐趣和以前的赛道是不能同日而语的。这就像制作总监Chuck Osieja所言：“这是一款全新的作品，将为《极品飞车》的未来指引一个新方向”。

至于大家关心的游戏模式，EA设计了包括直线加速赛（Drag，全新的比赛模式，没有任何弯道，只管向前冲）、甩尾比赛（Drift）、单一街道比赛（Circuit）和联机对战（Multi）几大板块。这几大板块有一个共同点：定位在城市夜间的飙车比赛，没有《保时捷之旅》那样优秀的力学操控，你将完全沉浸在疯狂的比赛之中。为了迎合疯狂的主题，一些创新的玩法被引入其中。比如当车速达到200km/h时，跑车撞到任何东西都意味着比赛失败，不会再像以前作品那样只会降低汽车速度而已；比赛之前取消了倒数读秒的设计，将由漂亮的赛车女郎用手势发号施令；画面也将与跑车的速度感配合得天衣无缝，EA专门邀请了速度特效专家参与制作，当车速越快时，两旁的景物会变得摇晃和模糊，给你带来身临其境的赛车感受。


传统的操作界面。


狂飙于城市之中。


中国风格的街道。

你准备好了吗？

经过一年的秘密开发，游戏制作接近了尾声，并继续在PC、NGC、XBOX、PS2平台推出。每种版本将以独特的亮点来吸引玩家，其中PS2提供4名玩家在线模式；XBOX版的图解式光彩让人赞不绝口；PC版借助互联网来更新跑车配件……在保证游戏寿命的同时，又增加了可玩性。另一方面，EA在2003年8月29日关闭了《在线汽车城》服务器，为新一轮《都市狂飙》联机平台作好了最后准备。所有的一切都暗示着等待就要结束，EA能否重收河山，我们拭目以待！

Asgard 神之领域

■上海 塞奇克

游戏类型	大型多人在线
制作公司	NEXON
发行公司	兆鸿科技
上市日期	2003年10月
编辑期待度	♥♥♥♥

据闻此游戏在台湾省曾有不俗表现，在大陆内测时相信会有不少玩家希望能够进入游戏亲身体验。

《神之领域》是一款Q版卡通风格，继承了韩流剑与魔法的可爱型网络游戏。游戏一样采用了纸娃娃系统，也就是说穿什么见什么，玩家拥有绝对的自主权，男女角色各有8种不同的发型及10种靓丽的发色，上千种配合职业属性的物品使人眼花缭乱，可以说在游戏中几乎不会出现两个完全一样的玩家。游戏的3D场景也同样丰富多彩，在地图上有五大都市，每个城市的景色都迥然各异，笔者比较喜欢魔法城市斯欧米，因为那是个漂浮在水面之上的空中城市，地面是透亮的水蓝色，就连建筑都像水晶一样闪闪发光，着实让我这土里土气的小战士开了一回眼界。另外值得一提的就是"表情气球"，每当玩家的级别上升到一定阶段，就会有新的表情可以用，十分有趣。

游戏的职业相对平衡，目前开放了5种职业，玩家可以根据自己的喜好进行选择：战士负重力很高，装备强大的武器防具，有优秀的近战能力且精通制造修理，唯一的弱点就是不能使用任何法术进行大面积攻击；魔法师拥有大面积杀伤性魔法，适合远距离作战，精通古文字研究、宝石加工及魔法调配能力，但自身防御非常低，是那种只要被怪围住就会死翘翘的职业；圣职者擅长远距离辅助魔法，可治疗伤者、复活死者、封印不死系怪物，并拥有药剂调配能力，但没什么攻击力，只能跟着大部队做后勤工作，可正因为这样，圣职者也成了游戏中最受欢迎的角色；盗贼行动迅速，喜欢耍小聪明，拥有开锁、设置或解除陷阱、下毒以及隐藏等特殊技能，无论近战还是远攻都有一定的威力，而且盗贼的暗杀可以爆出惊人的杀伤力，不容小看哦；武道家经常独来独往，是唯一适合单练的职业，攻击力虽然不突出，但防御力和回复力却是游戏中最强的，新手及懒人一般喜欢这个职业。在最新的资料片中，战士和魔法师还分别可以转职为骑士和吟游诗人这两个全新的角色。

上手升级不用愁，游戏专门为20级以下的玩家设计了新手任务，新手完全可以靠接任务赚钱升级，而游戏中的掉宝率也很高，相信在20级之前，玩家们应该会打出几套适合自己的装备。另外游戏中也有搞笑的情节，比如怪物掉落的任务用品"迪斯眼球"，笔者起初并不知道那是什么，只是看见物品栏里有个眼球，于是双击点了一下，结果不小心给吃了（汗），屏幕上显示出系统提示："哇……好恶心的味道！"于是周围的玩家都对笔者指指点点："看，那个MM把眼球吃了，好恶心哦！"真是气死我了……

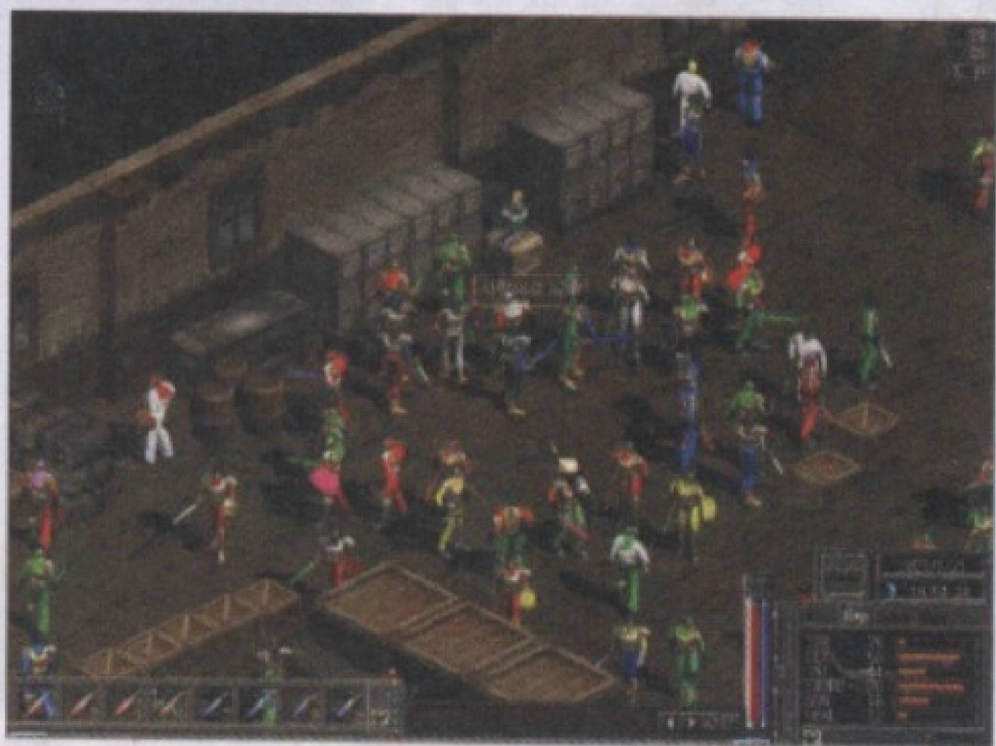


《神之领域》的操作比较简单，但寻路AI还是有些差，另外战斗时也很累，虽说可以按住空格键一直攻击，但笔者尝试之后，发现那样做仅仅是对着同一个方向乱挥乱刺，所以点到最后会觉得食指酸痛。尽管如此，笔者还是十分期待游戏能够在大陆运营，至少游戏的Lag（卡机）现象会有所减少。

天之炼狱

■游侠创作室 飞雷

游戏类型	大型多人在线
制作公司	韩国Metro.Tech上海分公司
发行公司	天图科技
上市日期	2003年第四季度
编辑期待度	♥♥♥♥
以神秘的吸血鬼为主角，人鬼大战，也算颇有新意了。	



公元2000年7月，世界各地的吸血鬼不知什么原因纷纷来到东欧某国，聚集在其首都北部的赫雷亚地区。大批吸血鬼的存在当然严重影响了周围居民的正常生活，也引起该国政府的高度重视。在一次大规模战斗中，人类军队完全无法和吸血鬼抗衡，大部分战士皆成为吸血僵尸，反而助长了吸血鬼们的力量。于是当局一边疏散居民，一边重新成立了专门针对吸血鬼的部队——代号E.V.E.。知己知彼的E.V.E.部队初战告捷，且成功捉住了几名吸血鬼，得知吸血鬼的大规模聚集是为了得到吸血鬼盛典的神秘经书——《血之圣书》。就在这时，第三方势力已经慢慢抬头，人（类）不知（吸血）鬼不觉的魔灵族正在暗处冷眼旁观。

就像《星际争霸》中的人、虫、神族那样，《天之炼狱》中也有3个种族。不过和其他网络游戏不一样的是，游戏一开始只能选择人类，想要成为一名吸血鬼，只有在游戏中通过特定的办法才行（被吸血哦）。一进入游戏你只是一名人类小兵，领了基本装备并接受初级任务后，就可以出城与那些低级怪物战斗了。别忘了带些药品出门，不然当玩家与吸血鬼战斗时，很有可能会被他们咬到，如果不及时使用药品治疗，显示HP的体力条就会开始出现斑点，随着伤害加深，斑点会越来越多越来越大，再经过一段时间还没有得到治疗，玩家就会成为一名见不得阳光的吸血鬼！当然，这也是成为吸血鬼的唯一办法。这时以前身为人类所拥有的技能，如剑和刀、枪和炸弹、治疗和祝福等都将失去，取而代之的是吸血鬼所擅长的暗黑魔法，如毒、酸、诅咒、血等系列魔法。吸血鬼有着比人类更为强大的力量，特别表现在新增的吸血能力上，HP的补充也不再需要药品，战场上到处都是补血站。

吸血鬼也不好当哦，要看玩家会不会正确吸血了（好BT的说法）。当一名吸血鬼玩家攻击有生命的怪物时，先把它打到出血，接着才能上去吸，这样玩家在攻击的同时也能让自己的HP得到补充，最后等到吸得差不多时，才对其进行最后的致命一击，如此才能获得100%的经验值。如果不吸血而直接把对方杀死，那只能得到30%的经验值，还有70%的经验值就浪费掉了。吸血鬼在夜间行动时能力值将会翻倍，不过到了白天还是躲起来的好，因为白天是人类的天下。

第3个种族是魔灵，目前在韩国也还没有开放，这个族将在国内进行内测时推出。魔灵能熟练使用水、火、风、地四大元素魔法，而消耗掉的魔法值可通过从死尸中吸灵得到恢复。

其实，《天之炼狱》应该算是一款国人游戏。在韩国有一款名为Dark Eden的网络游戏，于去年开始在韩国进行了一年多的内测，而且当时全部由韩国人开发。之后由于中国开发人员的加入，最后决定由中方提供策划、文案和美术，韩方则提供游戏引擎与技术，在老游戏的基础上重新开发出这款全新的《天之炼狱》。至此中韩双方在上海成立了分公司，正式开始合作开发。“只要给我一个支点，我就能够撬动地球！”中国人有的是创意，但缺少技术方面的经验，因此这种取长补短的合作模式相信一定会开拓出中国游戏产业的一条光明大道！

《光晕——战斗进化》试玩手札

Halo: Combat Evolved

■游侠创作室 阿易

游戏类型	第一人称射击
制作公司	Gearbox Software
发行公司	微软
系统配置要求	PⅢ1G、256MB内存、Win9X/Me/2000/XP
编辑推荐度	

《光晕》在登陆PC平台之前就拥有了“以300万的销量创造XBOX史上最畅销游戏”的绚丽光环，而诸多电脑游戏玩家对它期待，也多来源于此。《光晕》之盛，以E3大展为最。曾经一举囊括4项提名：最佳PC游戏、最佳电视游戏、最佳动作游戏和最佳展示游戏。《光晕》所散发出的耀眼光芒，使我们有理由相信未来的PC版旅程也会风光无限。

早在1998年Bungie公司最初设计《光晕》时，就是针对电脑平台所开发的，但是设计公司中途被微软收购，将《光晕》改版成为XBOX平台的游戏。游戏机版的《光晕》不负众望，叫好又叫座，在2001年发行之时便被美国IDGA协会与国外各大游戏媒体评选为“2001年度最佳游戏”。又经过两年的改版移植工作之后，我们终于迎来迟到了许久的PC版《光晕——战斗进化》！

第一印象

震撼！这不仅来自于近乎完美的视觉冲击，给人印象最为深刻的极具真实感的配乐和音效。

在试玩版的初始界面中，我们便可听到仿佛天籁般的游戏背景配乐。在星际背景中缓缓转动的庞大环状空间站，宇宙深邃感给予我们一种强烈的心灵震撼，甚至是一种肩负使命的神圣感！而且每次进入游戏后的背景音乐都不相同，大作风范令人佩服！

特别是在PC版提供了强劲的音效支持，通过EAX标准支持3D音频，如果玩家拥有PC-Work5.1的音箱，那么将得到十分完美的听觉享受。玩家可以很容易分辨出跟在后面队友的脚步声以及枪声的方位，尤其是在剩下最后一格血时候的心跳声音给人十分紧张刺激的感觉。

游戏中穿插的过场动画让人眼前一亮，几乎是完全模仿科幻电影的制作方式，仿佛是在欣赏新的一部《星球大战》，而且游戏动画已经与游戏真实效果十分接近。由于游戏画面的开发也是全基于DirectX 9.0 制作完成，所有的阴影特效都依据Shader 2.0技术标准重新编写，配合光影效果的实时渲染功能，玩家将拥有置身实地作战的真实感受。特别是对于游戏角色和交通工具模型进行了全新绘制，尤其是PC版中加入了很多XBOX版中没有用到的画面特效，例如动态效果、光学迷彩等等都给予游戏画面更加炫丽的视觉质感。即使是中远距离的物体也清晰可辨，远眺天空中云朵及星辰的细微之处也能看得一清二楚，即使是水中的倒影或是溅起的水痕也都依稀可见。

PC版的《光晕》画面效果虽然没有像《DOOM3》那样细致入微，但也堪称同类型游戏中的佳作。正如制



作公司向外界炫耀的那样：“如果你愿意的话，你可以用显微镜去观察一下光晕（指游戏里的光线）中心的纹理，绝对不会让你失望！”虽然真实效果没有宣传的那么夸张，但是我们的确可以看到十分逼真华丽的光影特效——无论是开火时枪管中迸射出的火花，以及枪弹击中墙壁的擦火都清晰可见。

在XBOX上游戏的分辨率只能达到640×480，而在电脑上将支持最高的1600×1200的胶片级水准。笔者尝试了下最高极限的1600×1200，并且开启了所有的图形特效，由于电脑配置不够高，所以画面停顿延迟的现象十分严重，但也从这些照片般的画面中领略到瑰丽唯美的科幻世界。

全新的游戏定位

由于《光晕》在游戏机上的大红大紫，使得游戏公司对于游戏本身拥有充足的信心，于是PC版便没有大幅修改游戏的细节，而是根据电脑本身的特性，对游戏的画面操作等等边缘部分进行了一定程度的改良加工。所以对于这款移植的作品，重点不在于创新，而在于完整地展现出原作的魅力。

对于数年前的作品，游戏的背景已经显得十分单薄。无非是玩家在一个巨大的环形空间站上抵御侵略的异形，你必须带领你的队员和在人数上及武器装备上远超过你们的异形进行战斗，拯救正在失去这场战争的人类。所以PC版不但保留了原来单人游戏模式，并且大大扩展了多人联机模式。

游戏的单人模式部分和XBOX版本几乎一样，无论是关卡的设计，场景的构造，武器装备，还是所要面对的敌人的数量，基本就是XBOX版的翻版。特别是丰富的武器系统和可供乘坐的战斗装置，是游戏的亮点之一。在PC版的多人模式中，32名玩家可以一同联网对战，与之对应的是新增的2种新武器、3种新道具和6张新地图。

在游戏中的武器有两种设定，一种是人类使用的，全部是实弹类型的，需要更换弹夹。另一种则是异形使用的，全部是光线型武器，武器配置有过热系统。在PC版中增加了全新的武器火焰喷射器，火力颇强。还有一种就是在多人模式中敌我双方都可以使用的"加农炮"，这在XBOX版中都是体验不到的快感！

引人瞩目的是WCG2003比赛中首度加入《光晕》等TV游戏作为表演项目，这虽然与游戏本身出色的品质有着密切的关系，却也能从中看出PC版《光晕》的市场定位。由于PC版《光晕》标榜支持多人联机对战，所以微软打算在游戏上市后主打网吧市场，并且希望《光晕》能够取代目前大红大紫的《反恐精英》成为玩家的新宠，后期也会举办一系列的市场活动来进行推广。

无法忽视的游戏细节

对于一款对战游戏，游戏的平衡性及游戏性是最重要的。一款移植的作品，更要经历手柄到鼠标键盘的"进化"，而这个过程又是极其重要的。

PC版的《光晕》控制方式变成了鼠标和键盘，采取传统的操作方式：鼠标控制方向，"W、A、S、D"四个键控制行动。因为鼠标的定位准确度比手柄高出许多，所以能够明显感到武器的自动瞄准功能降低了不少。因此射击时的速度及准确度要玩家们重新把握，从中体会枪感及手感，有的玩家声称狙击步枪的威力比在游戏机上高出许多，笔者做了实验却并未明显感觉到。

原来的武器系统似乎就比较适合对战游戏保持平衡，但是新增加的火焰喷射器及"加农炮"让笔者担心会破坏对战的平衡性，尤其是"加农炮"的超远程攻击给人印象深刻。火焰喷射器这种武器虽然攻击面积广，但是杀伤威力却不好设定，威力太大或是太小都不适宜。对战中这两种武器具体表现如何，还是由我们玩家来评断吧！

在联机模式下玩家还可以使用三种新的战车。新战车中有专门在空中战斗的车辆，独特的空中优势可以让它更轻易掌握战场局势，摧毁一切地面目标；还有配备火箭发射器的战场越野车，火箭的威力十分惊人；再有就是这种在地上行驶的战车，以密集而强大的火力著称，特别擅长对付空中的目标。个人认为这种乘坐战斗装置系统也许正是吸引玩家的地方，肯定会让那些已经习惯单枪匹马冲锋陷阵的玩家大呼过瘾，但是驾驶战车战斗也需要一个适应的过程。

游戏设计者尤其注重让整个游戏系统都处于极高的平衡状态，充满了挑战性，增加了玩家对战的乐趣。特别还在多人游戏模式中添加了很多有趣的元素，例如玩家可以自行选择游戏游戏初期配备的武器装备和交通



工具，以及设定每个玩家的初始生命值等，给予游戏对战更高的自由度和快感！设计者还计划在游戏中加入地图编辑工具，让玩家可以自行利用编辑器创造出充满灵感和创意的地图。这将带来更强的互动性及参与性，玩家对于对战的热情也会更加高涨！

总结

如果把PC版的《光晕》作为一款普通电脑游戏来看，那么无疑它是一款优秀的作品。但是如果将它定位为一款移植的大作，却多少给我们带来了一些遗憾。毕竟游戏的背景及系统设定源于五年之前，今天看来已经有些陈旧，特别是游戏画面方面没有什么太大突破，最多称得上是"中规中矩"。

单人任务几乎与XBOX版本中完全一致，也就是说PC版完整地保留了XBOX难度超高的特点，这就让许多传统FPS玩家很难上手。多人任务中虽然设计者一直非常强调平衡性，但是对于游戏中复杂的战斗设计及新增的大型武器装备，我们不得不担心会在实际对战中出现什么样的问题。

《光晕》必竟是来自XBOX平台上最为辉煌的游戏。它带来冲击的同时，也必然要迎接更大的挑战。它的光芒究竟能否穿透那最深邃的黑暗，让我们拭目以待！



MM都爱帅哥？

——从《圣书外典》谈女性向游戏

■晶合实验室 8神经
特别感谢 moing 蚕宝宝

提到《圣书外典》，对于绝大部分的玩家来说，这是个比较陌生的名字。也许有个别见识广博的玩家脑海里会因此闪过一个纯日式游戏的画面，或是一两张俊美的脸孔，但可能也仅此而已。这些整日厮杀在枪林弹雨中的家伙们可能无法想象，有一批MM是怎样地在痴迷着这款游戏，并对游戏中的剧情和角色津津乐道，一如CS迷们对阿兹台克和AK-47的迷恋。这不奇怪，因为这是在中国内地正式发行的第一款以“女性向”为卖点的游戏。

什么是“女性向”游戏？如果单纯将其理解为女性爱玩的游戏那就错得离谱。关于这个类型的诞生，首先要肯定它是来自于日本游戏厂商的手笔，联系KONAMI于2002年发售的《心跳回忆》系列新作《心跳回忆Girl's Side》来看就会得到最准确的解释。《心跳回忆Girl's Side》是一款专为女性打造的游戏。它不仅在名称上直截了当地注明了这一点，在本作中更是一改此系列一贯的男追女风格，让玩家去扮演一个女孩子，需要在高中的3年中向数名俊男展开追求，在学习的同时与他们恋爱约会，以达成在毕业时让对方向自己告白的目的。这款游戏最大的特色自然是那些不同风格的帅哥，从全才偶像型到运动型、艺术家型、花花公子型的男同学都有，甚至还有一个成熟稳重型的男老师可供选择。如果仅仅将这视为KONAMI玩的一个噱头，是他们在《心跳回忆》原来的基础上将角色性别倒置一下就拿出来骗钱的话，倒也有失偏颇。事实上就目前来看，设计各类帅哥仍然是吸引女玩家最行之有效的法门——更准确地说，是吸引那些本不是玩家的MM来体验游戏的有效法门。你对此表示怀疑么？那么你肯定也对那部几乎“一无是处”的《流星花园》为什么会走红而感到不解，可是事实就是如此。对于那些喜欢《流星花园》的MM们来说，能在游戏中过一把挑挑拣拣各类帅哥的瘾，又何尝不是一件乐事？《圣书外典》走的是与此近似的一条路子。可以想象，这款仍然保持着老旧的日式文字RPG风格，几乎只需要一路点击鼠标浏览剧情就可打到底的游戏，会令那些眼高于顶的铁杆玩家们多么地嗤之以鼻，但这毫无用处，因为它原本就不是定位给传统玩家们玩的游戏。

总评 80



☺	对于部分女玩家来说它非常好玩。
☹	对于部分女玩家以外的玩家群体来说它毫无可玩性。

● 制作	Stack Software
● 发行	新天地
● 载体	CD×2/CD×3
● 类型	角色扮演/养成
● 语言	中文
● 环境	Win9x/2000/XP

画面：★★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★

好吧，让我们先来看看这款游戏吧。《圣书外典》拥有一个还算比较像样的背景世界，所谓什么一个地处天使与魔人的区域之间、没有正义与秩序的国度等，实际上这些统统无关紧要，不了解也不会对游戏进程产生多大影响。而游戏的主线是奈落国的王有了一对双胞胎，却只能选一个来继承王位，于是这位毫不仁慈的父亲决定让两位儿子自相残杀，获胜的一位就可得到继承权。玩家需要选择一位王子作为主角，开始四处招纳贤才，跟自己的兄弟一决死战。当然，最后剧情会峰回路转，高潮迭起，可是游戏的卖



怎样平衡角色间的关系是游戏中重要的一环。



每个角色都有自己的故事，喜欢哪一个是MM们的难题。



第二章之后，每次出战都要带上一个搭档。



我实在是难以忍受看到游戏中这样珍贵的MM也要变成大男人。



moing告诉我图中是个男孩子，这令我下巴惊得脱了臼。



卡片的战斗方式其实很简单。

点仍然不在于此，而是在于10余位男性角色的个人魅力。游戏中共有6名隐藏在各地区的人才可以去挖掘，你可选择中意的角色，然后频频与他接触，最后将其收归帐下。不过在你努力时，跟你竞争的王子也在跟他们联络着，如果你选定了其中一名，那么必然有另一名人才会加入对手阵营，也就是说只能6中选3。选择不同的人才会带来不同的剧情，这也给游戏带来多次的可玩性。角色们贯彻了女性向游戏的特征，造型俊美，而且风格各异，例如冷静而富有爱心的卡罗尔、大叔型的吉尔、像小女孩一样可爱的普朗等。同伴中还有一个叫罗德的美少女，这令我大感奇怪，这里为什么会有女性角色？难道是专门为了照顾男性玩家而设置的？但随着剧情发展，很快我就知道了她实际上也是个大男人，只不过因为被诅咒而变成了女儿身——说实在的，玩到这里让我大倒胃口，几乎完全丧失了继续下去的动力。总的来说，这是一款没有策略、没有技巧的游戏，可将它看作是一部互动型的电子漫画，注重故事性和角色塑造，而几乎不考虑可玩性方面的因素。对于游戏老鸟来说，它不值一提，但却很符合许多MM要我推荐游戏时所提出的那些困难的标准："不要暴力的，不要难打的，要好看的。"

再来谈谈另一个敏感的话题。如果说大量的帅哥角色是女性向游戏的一大特点，那么它的另一个特点就是让这些帅哥中的某几位之间产生一些暧昧的关系。没错，那个糟糕的词汇就是"BL"，而现在有个更拉风的名称叫"耽美"了，但如果直接说出"同性恋"3个字，没准会让男性玩家们吐倒一片。但你能装作没看见吗？连光荣这样根正苗红的厂商都开始在自己的招牌大作中玩弄这样的"噱头"了，《真三国无双》系列中不仅帅男如云，还将猛将张郃设定成了人妖，而某几位武将之间则关系暧昧（当然只是一些二流角色，光荣还是不敢打关张赵这种大人气角色的主意的）。现在《真三国无双》已成了光荣最卖钱的作品，这款爽快的动作类游戏居然吸引了无数MM的关注，并为其开设了大量同人网站。面对这一切，难道我们只能目瞪口呆地感叹一句"人心不古"？虽然PC玩家一直受着欧美硬派作品和国产纯情武侠游戏的良好熏陶，但谁能肯定将来不会有更多的游戏走上这条路线？呵呵，我得承认这有些危言耸听，事实上女性向游戏也是一种大众化的娱乐产物，要想通过审查就不能做得太过火，所以这些游戏中也通常只是打打擦边球。实际上《圣书外典》中也没有什么"BL"情节，如同某位女玩家所说，只是可把某两位美男子之间的关系拿来恶搞一下而已，并非如热血的男性玩家们眼中像《绝爱》那样"大逆不道"的作品。但女性向游戏作为游戏领域里一个新兴起的别类，总是靠这样的擦边球来吸引眼球，也确实令诸多男性玩家感到担忧——这也许是无谓的担忧。

尽管在铁杆玩家眼中《圣书外典》绝对不能算是一款"好玩"的游戏，但是却无法忽视制作者们认真的态度。只有仔细钻研过许多MM玩游戏的心理，才能制作出一款合格的女性向游戏。让我们来看看游戏中的一些细节：首先是随时储存的设计，在游戏中任意一句对话的间隙都可方便地存档，不用辛苦地去找存盘点；使用卡片战斗的模式，基本上只有3种类型的卡片，即攻击敌人、补血、援护同伴。简单地搭配非常容易上手，但也让战斗富有一定的变化；全程配音，对帮助塑造角色形象起了极大的作用。这是此类游戏的撒手锏，日本声优的专业水准是毋庸置疑的，几乎依靠声优的能力就能支撑起半个游戏，这也是国产游戏在今后相当长的时间内都无法企及的。再加上庞大的帅哥阵容，可吸引足够的MM有兴趣来尝试。必须承认，铁杆玩家们完全可以看不起这类游戏，但是却无法否认其存在的合理性。如果你妄图让这些MM了解什么是真正的游戏，而热情洋溢地向她们去推荐诸如《合金装备》一类的东西，那么这种行为比你眼中的女性向游戏更加滑稽，试想MM跟你解释F4的好处你听得进去么？

作为一个男性玩家，对女性向游戏来指手画脚是件不讨好的事。站在个人立场上，笔者很想登高一呼，义正词严地说出心声："这种游戏十分无聊！"可这种做法又太不负责任，应该说每个人都有选择自己喜欢游戏的权利，游戏市场还具有更大的潜力可挖，游戏厂商在拓展市场上作出的尝试是值得赞许的，"跳舞机"、"打鼓机"都是为了吸引更多人来玩游戏而诞生的成功创举。无论传统玩家是否承认，女性向游戏都在微妙地存在着，它标志着厂商越来越重视女性市场的开发，当然这种游戏类型现在也仅仅是处在一个探索的过程中。至于对其持不屑态度的铁杆玩家而言，只需要想起"女人喜欢罗曼蒂克，而男人喜欢诺曼底登陆"这句话的普遍性真理，即可一切泰然处之。

附：针尖对麦芒——两位女玩家的意见

必须申明，尽管在正文中罗嗦地讲了一堆女性向游戏的话题，但如果笔者要说所有的女玩家都喜欢这样的游戏，只怕会被人用键盘敲死（我相信编辑部的Suki和美丽人生就会这么干）。讨论这样的话题不能没有MM的参与，看看下面的两位MM完全对立的意见，不用去考虑谁更具有普遍性的问题，值得高兴的是游戏为MM们带来的不同乐趣，这跟不同游戏对男性玩家产生的影响没什么两样。

被采访者一：Moing，忠实的女性向游戏玩家，某《圣书外典》同人网站站长。

问：你对女性向游戏有什么看法？女性向游戏就是以各类帅男形象来吸引MM去玩，你认同这种说法吗？

答：以我个人的理解，女性向游戏，可分为两方面：一是女追男的恋爱类游戏，二是美少年的耽美故事的游戏。因为女性向漫画和游戏为了取悦女性玩家，人物和CG都尽量做得唯美（美丽的事物谁不喜欢呢？），自然有众多的支持者，当然我也算是其中之一，不过并不是全盘通吃。我只喜欢其中的某一些，例如《梦幻奇缘》、《圣书外典》等。近年来女性向漫画和游戏的数量越来越多，但良莠不齐，其中有精品也有糟粕，必须有选择性地去挑选。另外，由此也可看出，游戏商和漫画商都越来越重视女性市场的开发，这对于我们女性玩家来说，也是值得高兴的事情。

男性角色多的游戏虽然不一定是女性向游戏，但可能有更多的女孩子喜欢玩，例如《银河英雄传说》。嗯……至于现在的女性向游戏或动漫的最大卖点，个人认为就是"帅哥"二字（笑），男性角色的质量比数量更重要（再笑）。人物造型是一个卖点，名声优也是一个卖点，CG精美剧情精彩也是卖点。只不过近年来游戏和漫画越来越商业化，剧情精彩的游戏和漫画实在不多见，于是也就只能出卖帅哥了……

问：你心目中，如果要专门为女孩的喜好（或者说就是为你）制作游戏，应该有些什么要素才能吸引你？

答：首要因素，画面、CG一定要做得细致漂亮！其次是人物造型，或是美形（如《圣书外典》），或是可爱（如《仙境传说》）。只要满足其中一方面，必定能受到女孩子的青睐。另外，还有音乐和声优，据我所知，有不少女孩子是因为声优的因素而去玩某些游戏的。女孩子玩游戏的眼光，就是比男孩挑剔，想要满足女孩子的要求不是这么容易的哟！（单看看《圣书外典》一上市之后，新天地论坛多了多少女孩子又"爱"又"恨"的帖子就知道了，呵呵……）

被采访者二：蚕宝宝，老资格的女性玩家，酷爱冒险游戏，不过她似乎不爱别人用"女玩家"的称号来称呼她。

问：你对女性向游戏怎么看？它们对你有什么吸引力吗？

答：其实我的看法很简单，我觉得这类游戏无伤大雅。电子游戏本来就以具有虚拟现实和极度开放的特性著称，玩家按照自己的喜好来选择游戏，没有必要太在乎其他人对自己所玩游戏的看法，也没有必要太在意他人喜欢玩些什么，毕竟游戏是给自己玩的。虽然我自己对这类游戏不感兴趣但我可以接受其他玩家对此类游戏的热衷。但有人说"这类游戏就是给女玩家玩的"我就绝对不赞同，我认为这种观点太狭隘太主观化了。所以在对待女性向游戏时，我可做到很冷静，但对待这种强行为女玩家扣帽子的言语，我就会马上变成激进派与偏执狂。对于我来说，这类游戏可以说是没有任何吸引力的。这类游戏的本质是日式的RPG，但我恰恰对这类游戏不感冒。而帅男和BL倾向大概就是这类游戏的"特色"了吧。事实上，那种所谓的"美形帅男"是极不符合我的审美观念的，如果可以的话，我甚至宁愿选择Minsc（《博德之门》系列中的角色，其貌不扬，体格健壮，皮肤黝黑，脑袋还受了伤，总说些逗趣又傻乎乎的话）。同时，我认为我的性取向很正常……所以，无论从哪方面看，这类游戏都不是我所喜欢的类型。

问：在你心目中，如果要专门为女孩的喜好（或者说就是为你）制作游戏，应该有些什么要素才能吸引你？

答：我不太明确"专门为女孩的喜好制作的游戏"这个概念啊，事实上，我认为现在的大多数游戏都没有一个这样明确的概念，比如说"专为女孩设计的游戏"或者"专为男孩设计的游戏"。有人会说男生倾向暴力游戏，女生倾向卡通游戏之类但那已是"过去式"了（我甚至怀疑这种倾向是否真实地存在过）。我同意我我神的观点，如果你真的认为她和你一样热爱游戏并了解游戏的话，你就应该直接称呼她为"玩家"，而不是"女玩家"。至于一款游戏如何才能吸引我，根据游戏类型的不同我的要求也是不同的。总的来说，我希望它是一款拥有一个复杂而严谨的世界观并具有较高自由度的游戏。要让我在花费了大量的时间和精力之后还要大呼过瘾，最重要的——我要觉得是我在玩游戏而不是游戏在玩我。

REPUBLIC THE REVOLUTION

当教父走向政坛

《共和国——革命》

■云南 善良的大灰狼



总评 78

新颖的游戏题材，自由丰富的进程选择，纯3D的即时场景展示。

海量的英文对话让游戏上手十分困难，游戏也没有明确的正面观念导向，这一切都要玩家自己去选择。

● 制作 Elixir Studios
● 发行 Eidos
● 载体 CD×2
● 类型 策略
● 语言 英/法/德/西/意
● 环境 Win98/2000/XP

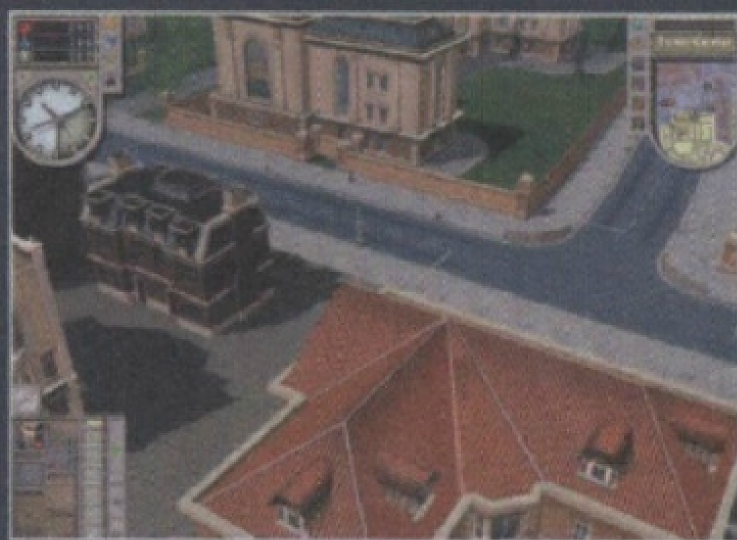
画面：★★★★★★★★
音响：★★★★★★★
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★

对那些经常关注欧美游戏发展动态的玩家来说，《共和国——革命》（Republic: The Revolution）是一款让人值得期待的游戏，游戏设计师Demis Hassabis不仅来自著名的牛蛙工作室，而且还有着开发过《地下城守护者》、《上帝也疯狂》和《黑与白》等一系列知名游戏的辉煌经历。《共和国——革命》本身更是通过强大的虚拟引擎将一个国家活生生地重现在你的面前，你可在游戏中进行各种各样合法和非法的活动，从而最终实现从一名政治家走向总统宝座的目标。正是有了这种前所未有的选题和搭配，自从2001年它的开发计划被公布以来，关于游戏的各类问询电话就一直在负责代理的Eidos公司里响个不停。借着如此的声势，尽管其间游戏遭遇到了几次严重的跳票，但在2001年之后的两届美国E3大展上依然风头无限。2003年9月，这款曾被人视为游戏史上最具创新力的游戏终于被摆上了全美游戏软件店的柜台。革命开始了。



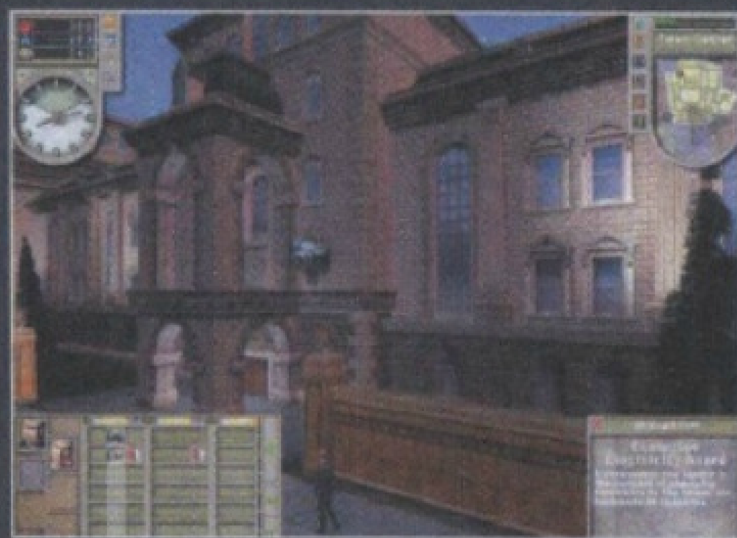
革命第一步：从街头走向政坛

正如之前的介绍中所提及的那样，《共和国——革命》的乐趣在于模拟一名政治家，确切地说，是一名身处混乱时代街头政治家的成长过程，因此当你决定走入这个虚拟国家开始一切时，必须进行各式各样的选择，从上学和补习到加入犯罪组织，或者通过小本经营进行原始积累。游戏通过10道问题来决定你的人物属性，他或是贫穷而正直，或是富有但贪婪。人物不同的性格特性决定了今后不同的发展道路：激进、保守还是中立。游戏力图让玩家感受一段真实的成长经历。正因此进入游戏后，你会发现这款游戏并不像想象中那样容易上手，除非你之前是一个铁杆的策略游戏玩家，并且有着深厚的英文功底。



游戏中最重要的工作在于2D界面下任务的安排。

相信不少玩家还记得早前一款名为《教父》的策略游戏，如果拿它和《共和国——革命》相比较，你会发现二者在设计风格和游戏设置上的相同之处。与中国玩家见识过无数次的《三国志》系列一样，一旦你的人物创造成功，你就将在游戏的虚拟世界中拥有自己起步的势力，你的目标就是用这些已有的势力去获得更大的实力，并最终完成统一天下。《三国志》如此，《教父》、《共和国——革命》同样如此，当然由于它们各自的制作者不同，因此在游戏的具体操作上也就各有不同。《共和国——革命》无法让你征兵集粮去发动战争，但你同样需要有着指导战争的观念。为了吸引居民加入你的组织，你要去进行集会演讲；为了获得金钱的支持，你要去拜访富商寻求赞助；为了同其他政客展开比拼，你或许要采用一些非常规的手段，甚至到了游戏的后期，随着你势力的扩张，还可鼓动军队和警察加入你的阵营，让独裁的总统下台。



众多的文字选项是令人头疼的一个问题。

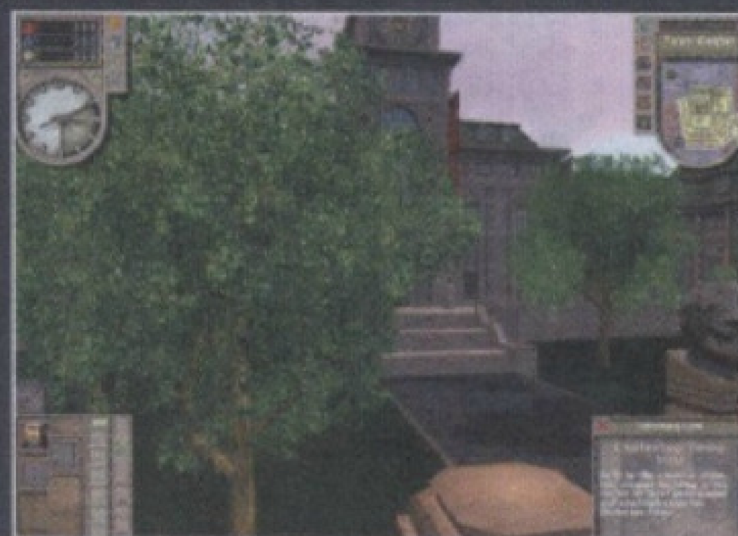
可用很多词来形容《共和国——革命》，但最贴切的一句，相信还是“黑金政治家的教科书”来得恰当。相当部分的玩家将这款游戏视为《教父》的政治家版本，但让人遗憾的是，《共和国——革命》仍未能脱离出传统策略经营游戏的设计思路，Elixir Studios的设计师们试图通过自由度的提高、可选择项目的丰富、实景城市的呈现，让玩家感受到创新的存在，但相比那些能让人留下深刻印象并从此引发新的游戏风潮的经典大作，《共和国——革命》的成功则受到限制。你或许从未扮演过一名政治家，那么《共和国——革命》可让你体验到不同；如果你对成为一名政治家不感兴趣，那么《三国志》的魅力或许要远比它大。


画面具有一种冷峻的风格。



革命第二步：让硬件配置获得升级

如果你的手中还留有早前关于《共和国——革命》的介绍，你会发现游戏的纯3D引擎是一大卖点所在。Elixir Studios的设计师通过无限制的光源系统、基于物理学的真实模型和来自卫星照片的实景扫描，让一个面积1240平方公里的Novistrana共和国活生生地出现在所有人的眼前。城市中，你可以随意切换到任何区域去观察行人的走动、车辆的行驶。如果你对自己的手下发出行动命令，可在场景中即时看到行动的效果。一切是如此的真实，但值得注意的一点是，《共和国——革命》早在2001年就开始制作，而我们却在2003年才看到。虽然两年的时间对于大多数人来说并没有什么改变，但对日新月异的电脑技术而言，两年时间就足以让当时最先进的产品走向淘汰。虽然《共和国——革命》并没有落入技术淘汰的行列，但以今天的眼光来看，游戏中所呈现的纯3D即时场景却早已算不上新鲜，特别是如果你之前已体验过《侠盗猎车手3》，那么运行速度缓慢、贴图简单的《共和国——革命》实在不具备震撼性的视觉冲击力效果了。但是，《共和国——革命》的电脑配置要求远高于我们对于策略游戏运行配置的传统印象，甚至比一些时下的第一人称射击游戏还高。3D引擎的使用，让很多人都认为即时场景将贯穿整款游戏的始终，但深入游戏之后，你会发现并非如此。正如我们前面所说，游戏的风格近似于《教父》，因此游戏中任务目标确定后，工作安排时仍然采用的是2D设计，3D只不过是作为一种执行过程的演示而出现。因此一旦你真的熟悉了游戏的操作之后，你会发现最重要和最核心的工作只需2D画面显示就可完成。结合到游戏对于引擎效果的重视，《共和国——革命》实在可以用一款穿了3D外套的2D游戏来形容，当然这样的评价对于将3D引擎作为卖点的游戏设计者来说或许不公；很遗憾，游戏的实际表现的确如此。


尽管采用了3D进行显示，但游戏的本身仍然是一款策略游戏。


对于特殊事件可以进行回放



革命第三步：坚持才是胜利

尽管《共和国——革命》对于那些一直关注欧美游戏动态的玩家来说一点也不陌生，尽管它曾在E3游戏展上大出风头，但仔细观察周围，就会发现在玩这款游戏的玩家实在很少。难道是大家都对大作无动于衷？还是因为游戏的运行配置远比设计要高？都不对，只是因为游戏上手太难。

策略游戏相比其他类型的游戏更加强调脑力的思考，需要一定的上手过程是难免的，因此对于那些心急不喜思考的玩家来说并不适应，但《共和国——革命》却可让普通的策略玩家也回避三舍。Elixir Studios的设计师让自由度成了游戏的一大卖点，但同时这一卖点也导致了在没有明确指导的情况下，玩家将需要长时间的摸索才能掌握游戏的操作和进行，并且要想达到这一步，一定的英文水平是必备的前提。如此一来，尽管众多的玩家都视这款游戏为一款值得心力付出的游戏，但真正能深入其中，并且有所感受的却实在不多。如果没有足够的耐心，缺少大量时间的投入，那么这款游戏给人留下的也就只是一个曾经轰动一时的大名。


和教父一样，每天读报可以获得最新的消息。


与不同的势力进行会谈赢得支持。

《共和国——革命》相比同类策略游戏，由于选题的新颖、自由体系的搭建和游戏本身不俗的技术实力，早在游戏出世之前就已出尽了风头；但时间是最大的敌人，游戏开发者浪费了太多的时间，以至于本该在2002年初就推出的游戏到了2003年末才推出，自然地这款本来广为看好的游戏也就不可避免地陷入了本已激烈的竞争中去。另外，20岁以下的玩家也很难领会制作者在设计中的一番苦心，这是游戏的主题所限制的。相比国外的玩家，如果没有汉化就会导致中国绝大部分玩家注定了要放弃这款游戏，这也是一种无可奈何吧！P

将创新进行到底



■品合实验室 蓝星

总评 81



形成光谱特色的卡通画面，游戏中有不少具有新意的设计。

与前作相比进化的步子迈得太小，缺乏让人持久玩下去的动力。

● 制作 光谱资讯
● 发行 光谱博硕
● 载体 CD×4
● 类型 策略
● 语言 中文
● 环境 Win9X/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★
音响：★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★☆
娱乐：★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★

自打电脑游戏在中国出现的那天起，就和三国题材挂起钩来。一部《三国演义》翻来覆去地不知做了多少游戏，只要和三国沾边的游戏就好卖，这成了厂商和玩家默认的事实。就这样，玩家对三国题材游戏的热情被厂商们奢侈地浪费着，终于到了结出恶果的时候，玩家对于三国题材游戏有了逆反心理，“又是一个三国游戏，也不知道会做成什么样子”，很多人都会这么想。绝大多数人已丧失了“仔细品尝”的兴趣，但也有不乏像我这样的铁杆三国迷还会挑来拣去，希望在平淡无奇中寻找几许亮点，幸好，这种寻找不总是徒劳无功的。

光谱是个让笔者喜欢的公司，因为它把我喜爱的三国游戏做得和别人不一样。从1994年的《富甲天下》、1995年的《雄霸天下》到后来的《富甲天下2》、《三国立志传》、《富甲天下3》，每一款都给人留下深刻的印象。光谱坚持着自己一贯卡通搞笑的制作风格，完全没有受到其他三国游戏的影响，这种特色使得光谱的三国游戏一直为玩家所认可，我们要感谢光谱的坚持……

开始拿到《三国立志传》时曾有过担心，因为这个名字让我有了古怪的联想——《三国立志传》=《三国志英杰传》+《太阁立志传》。这可大大不妙，虽说后两者是日本光荣公司的王牌作品，也确实是非常优秀的游戏系列，但天晓得如果把它们混合起来会是个什么样子！幸好这古怪的联想并不是事实。说实话，《三国立志传》的表现让我吃惊，这个小品级的游戏表现出了与众不同的潜质，它告诉我们，三国游戏也可以这么做！一如“富甲天下”系列的可爱卡通人物造型，滑稽搞笑的剧情介绍和人物对话，这些表象的东西可暂且放在一边不提，毕竟靠这些是无法长久留住玩家的。《三国立志传》最大的亮点在于对游戏类型的把握，看看现有的三国游戏类型，策略类让玩家拥有足够的自由度，有了兵想打谁就是谁，但这种类型很难加入故事情节，为了触发一个事件，要千方百计地凑足各种条件，玩家绝大多数时间就是打仗和搞内政，时间长了想不烦也难。战棋类的三国游戏，自由度基本上是没了，就算有几条线路可以通关，也是预先被规定好了的。角色扮演类的三国呢，人物升级带来的快感是没得说，但自由度进一步降低了，最多也就是来两个花絮似的小分支事件。《三国立志传》采用了一个折中的方式，战斗时采用战棋方式，人物能升级、人物的法术也能升级，最重要的是在战略层面上游戏并没有对玩家限制得很死，玩家可选择先进攻哪座城市后进攻哪座城市、先完成哪个任务后完成哪个



在客栈里招在野武将的设定同1代一样。


一个师傅教这么多徒弟肯定不会有什么好效果。

任务，虽然自由度还不是很大，也就相当于动物园里的动物现在改野外放养了，但还是大大增加了对玩家的吸引力。现在游戏制作的趋势是游戏类型越来越模糊，战略+角色扮演、冒险+动作等不一而足，要吸引玩家的眼光，三国类的游戏同样也要进行创新。

玩过《三国立志传》后，我就一直期待《三国立志传2》的推出，希望能从中看到更多新鲜的东西，也希望能从中看到三国游戏发展的希望，如今《三国立志传2》推出了，但它给我的感觉只是喜忧参半。大凡续作，多半会有两个特点：一是游戏设定较前作大大复杂化（有时有画蛇添足的感觉），二是被前作的框架所束缚而没有大的突破，在这一点上《三国立志传2》也不能免俗。容量大了好几倍，安装要1.8个G，都多了些什么东西呢？首先是主人公由1个变成了3个，原来只有刘备，如今加上了曹操和孙权，这总算是一件好事。当然，如果你想像策略类三国那样用袁绍或刘表来游戏，恐怕是不可能的了，不过还是建议加个自定义主人公什么的，如今这个正时髦……

可装备的武器、防具等物品的数量较一代有大幅度提升，这样做对于续作来讲是无可厚非的，不过我觉得即使是一代，道具数量也显得略多，同种道具分成了无数个等级而每级之间的差别又不大，却要玩家在每场战斗之前要花大量的时间去给角色更换道具，消磨了玩家的时间也消磨了玩家的热情，不如将道具的数量变少，差距拉开，再做出几件神兵利器，而且只有满足一定的条件才能得到，这样可能会好些。二代的人物还加入了坐骑的概念，这是个不错的改进，三国的英雄，要骑着马打仗才威风，不过文官骑的居然是驴……反正恶搞的情节很多，也就不计较了。二代战场中的设定改变不大，但多了几个机关车可选择。机关车的设计也是光谱别具匠心之处。机关车的加入使战术多样化起来，在不同的战场用不同属性的机关车，可弥补己方队伍的缺陷。机关车的加入还会使游戏的通关时间变短，因为游戏中参战的武将有体力限制，体力低的武将不能加入战斗，在游戏初期人手还真是紧张，机关车正好填补了这个缺口。

二代中的武将升级系统较一代改进很多，其实在一代中武将的培养就是一门很高深的学问，是让武将向肉搏型发展还是向法术型发展，这可是要想清楚的，尤其像关羽、赵云这样智勇双全的将领。这种强烈的养成游戏色彩，在三国类游戏中并不多见，成为《三国立志传》的一个亮点。在二代中，这个亮点得到了进一步发挥，将领升级后，有了一定的升级点数可供分配，不再像一代那样按照“用什么长什么”的原则由系统自行分配，此时玩家可根据该武将的特色来分配这些点数，使该武将在某方面的数值大幅增长，成为专精于某一技能的专业武将，或者平均分配技能点数，将其培养成为智勇双全均衡发展型的全才武将（通才=废材？）。这样玩家有了更多的主动权，可按照自己的想法来培养。

《三国立志传2》在人物形象塑造方面也狠下了一番功夫，而且效果还不错。本来三国人物是个什么样子在玩家心目中已定了型，光谱的歪批三国人物形象能让玩家接受，这本身也就说明了问题，借用一句比较时髦的话——把恶搞进行到底，希望《三国立志传3》推出时，将三国人物的性格极端化，那一定更有趣。

光谱宣称《三国立志传2》保持了传统高自由度的设计，让玩家可依据自己的喜好来决定剧情走向。实际上这个“保持了”的意思就是，主人公由1个变为3个，剧情自然会成比例地增加。但单就一个主人公来说，二代比一代情节并无明显增加，在自由度方面也没有扩大。从这个角度上来讲，光谱还缺乏一些打造真正大作的气魄与实力。

综合起来看，《三国立志传2》对一代进行了扩充和完善，但创新方面就差了很多，没有了一代时让人眼睛一亮的感觉。如果要推出《三国立志传3》，重中之重是在“自由度”上下点功夫，在整个游戏框架中加入新的构想，如果仅仅是在扩充和完善做工作，这个“三国立志传”系列将变成没有什么特点的平庸之作。特色即存在，没有了特色会怎样？纵览整个电脑游戏史，这种例子屡见不鲜，千万不可重蹈覆辙。将创新进行到底，才能在现有基础上打造出真正的大作。 P


将领骑马上战场是2代的创新。


计策的声光效果还算可以接受。


攻城战通常都比较激烈。


水战别具特色。



庆祝胜利的画面。


小心飞“蛋”。



《如来神掌》是智冠北研的一部重头作，改编自香港漫画之父黄玉郎的名作，讲述龙九州继承了如来神掌所象征的正义使命，卷入天山七族的佛劫争斗和梵天圣教的宿世恩怨，更遭逢跨越生死玄关的绝世之战，力抗血佛、逍遥大帝、千岁武帝等魔头的故事。剧情曲折凄艳，支线交织错综，其间还穿插很多有意思的谜题和小游戏，在享受剧情和战斗的同时，还要接受智慧和手脚反应的挑战。游戏延用《天龙八部》的图像引擎，采用回合制战斗系统，角色武功修炼到一定程度可使出威力强大的合体技。游戏中还藏有神州六器的道具套装，只是数量比《天龙八部》要少得多。另外游戏支持线上功能，玩家能通过网络进行聊天交流，取得关键道具的话还可组队隐藏关卡。

如来神掌
宇宙争雄

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

总评	80
制作	智冠北研中心
发行	智冠电子
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9X/Me/2000/XP
画面：	★★★★★★★☆
音响：	★★★★★★★
操作：	★★★★★★★★
娱乐：	★★★★★★★★☆
剧情：	★★★★★★★★★
配置要求	CPU：Pentium Ⅲ 500MHz 内存：128MB 显卡：32MB以上显示卡 硬盘：3GB



惨烈的京城夜战，拜火教终被剿平，但大内高手荆南天不幸身亡，其子荆雷视龙九州为杀父凶手，满腔仇怨伺机报仇。龙九州历尽江湖风波心生疲惫，退隐于中原无情崖。这一天云尘子前来探访，口吟一段箴言，道天下未来之事尽在其中，龙九州沉吟片刻未解其中深意，念及义弟燕真在夜战后下落不明，决定重入江湖寻访，同时找机会消除荆雷的误解。

第一章

雪域冰川 辗转天山访尊者 金顶圣地 磬鼓梵宫悉因缘

来到莱亨镇听赵卫谈论各派势力，得知摆渡门耳目聪灵，或许会知道燕真的下落，但要找到摆渡门令牌才能见到门主。与村里的妇女谈话得知镇上的王兴泰曾是摆渡门弟子，这时到小镇右边找王兴泰，得知他心爱的配饰三青印丢失不见，到镇左胡同里在手推车上找到它，回来还给王兴泰后打听令牌的下落，王夫人说令牌被女儿到冷霜湖畔玩耍时遗失了。于是来到镇北冷霜湖，看到一群孩童在欺负阿茫，帮他解围后得知他日前曾拾到过一块令牌。在回家途中遇到一群恶汉，口出恶言污蔑如来神掌祖师，龙九州将他们教训了一顿，然后到阿茫家顺利拿到令牌。



支线任务1：灵罡不灭、八部神威

开启时间： 龙九州下无情崖
关闭时间： 湖宫决战
开启条件： 龙九州在队上

在莱亨镇的右侧遇到章州，用100两可买到神州六器的八部神威蓝图，然后到镇左民居找到常胜，将手上的蓝图给他看过，再替他找章州陪他下棋，可得灵罡不灭蓝图。

出了莱亨镇往东野找到摆渡门，门主盛渡说燕真目前在西方，然后交给九龙州一封手书，让他去敦煌石窟找天地人杰打听一下，或许可知燕真的详细情况。在龙九州准备离开的时候，摆渡门众收到天绝的传讯，约龙九州往天绝洞会晤。于是往西来到天关，在晴空石洞与少主天威切磋一下功夫，再往天绝洞找天绝谈话，得知他即将兵解（类似于佛教的坐化和涅磐），时日无多，



神州六器套装：

龙形舞天蓝图：打血佛后，给龙族少年阿格达传讯获得。总体效果：生命+800、内力+500、攻击+30、防+30、除内伤抗性外，所有属性抗性+3。

套件	名称	获得方法
武器	零龙	通窍小游戏之后，打败鹰扬得到
头盔	九天神魂	帝岩梯迷宫宝箱内
甲胄	玄苍游龙甲	天河道打败龙马得到
战靴	云衮	七重天迷宫宝箱内
配饰	凤巽	解决怨怒龙魂事件得到
配饰	三青印	圣府事件后找莱亨镇王夫人得到
配饰	御灵环	圣府战胜司太虚获得

八部神威蓝图：在莱亨镇找章州，花100两买到。总体效果：命中+50、闪躲+50、内力+1600。

套件	名称	获得方法
武器	龙痕	通窍游戏中放弃不要过关，到天山血族找萨柔接罗侯奇事件
头盔	修罗源	迷雾森林宝箱内
甲胄	夜叉两极胄	迷雾森林宝箱内
战靴	掠影金翅	小天河地图宝箱内
配饰	天怒十方	枯木原打败逍遥大帝获得
配饰	香神珌	活佛转世事件中的道具
配饰	法乐坤	将转世灵童救回布达拉宫获得

灵罡不灭蓝图：找章州陪常胜下棋获得。总体效果：防御+70、抗内伤+50、生命+2000。

套件	名称	获得方法
头盔	地藏顶	打败少林衍空大师获得
甲胄	佛心甲	神族神宫的宝箱内
战靴	四象靴	天威打败心如止水可获得
配饰	忏罡掌	小天河阳千道西段宝箱内
配饰	搜邪坠	解金背银甲龙事件
配饰	琉璃舍利子	对血佛选择超渡大法获得

梵天圣器蓝图：帝岩梯迷宫宝箱内获得。总体效果：劲力+40、攻击+28、防御+68、致命+36、毒抗性+10。

套件	名称	获得方法
武器	梵天神剑	得到梵天圣甲之心后，将梵天系列武学达到8级之上，分别是梵天宝典10级、八灵乾坤8级、梵天圣火8级，最后将终极武学宇宙四式练到8级，到客栈休息，梵天会在龙九州梦中出现并传与梵天圣器套装。
头盔	梵天战盔	
甲胄	梵天圣甲	
战靴	梵天战靴	
配饰	梵天腕甲	
配饰	梵天印	

将儿子天威拜托给九州照顾。由于他母亲琴痴死于排教老教主心如止水的手上，希望龙九州能规劝天威，在他兵解后万勿找心如止水报仇。天绝兵解后，天威加入队伍一起闯荡江湖。在西域的敦煌石窟见到天地人杰，回答他的问题后，天地人杰提出要切磋武功，根据选择和表现剧情有所不同——选择战斗的话，打赢可得到神磁剑，不用交出手书便可得知燕真在天山，打输的话则需交出手书才可得知燕真在天山。若选择交出手书，则可立刻得知燕真在天山。

天地人杰不仅说出燕真在天山，还说燕真已成为天族的天道尊者，如今他已卷入千年大劫的佛斗之中，龙九州也无法独善其身。离开敦煌石窟往天山行去，在关外峡道遇到血僧和血教徒众在追杀一名喇嘛，将他们击退后发现喇嘛已经气绝，在尸体上找到一封达赖喇嘛的手书，约龙九州往布达拉宫见面。在西境的西南方找到布达拉宫，见到达赖后得知诸人的前世因缘和后世宿命，说如今血佛金身崩解，千年前已成定局的佛斗即将开始。这时天道明王尊菩萨的法相碎裂，要两人即刻赶往天山，预言龙九州在路上会遇到开启宿命之人，于是两人拜别达赖来到哈尔努山南麓，在这里遇到饮血和尚率众追杀雪族尊者阿古和妻子贝娜。打败饮血和尚后，奄奄一息的阿古称龙九州为如来使者，并证实天族的天道尊者正是燕真。阿古死后，伤心的贝娜不忍离去，拜托龙九州前往通知各族尊者，一起到雪邸商讨对付血佛之法。之后龙九州要前往除血族和天族之外的五族寻访尊者，顺序不分先后。

由九回龙弯进入龙城，不定尊者因闭关修行被封在石室里出不来，这时会玩到一个“神龙锁关”的小游戏，规则是直的只能上下移动，横的只能左右移动，将所有的方块移到红框中才算过关。这个游戏的要点是打开通路，将1号方块移到红框里，具体解法为：12（黄）左移3格、7和5上移2格、15左移1格、14上移2格、11右移1格、10下移2格、12（红）下移1格、3右移2格、2上移1格、9右移4格、4下移3格、2下移1格、3左移4格、2和14下移1格、1右移1格、2上移2格、13左移1格、9左移1格、12（红）上移2格、9右移1格、2下移1格、3右移2格、5和7下移2格，完成。

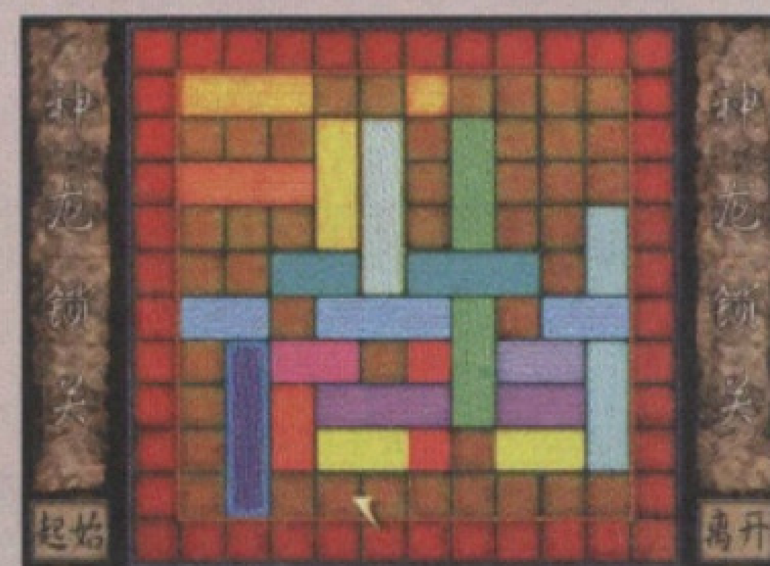
在玄武地磐遇到大肆屠杀的血


来到敦煌石窟拜访天地人杰。



神龙锁关图初始状态


达赖说千年佛斗即将开始。

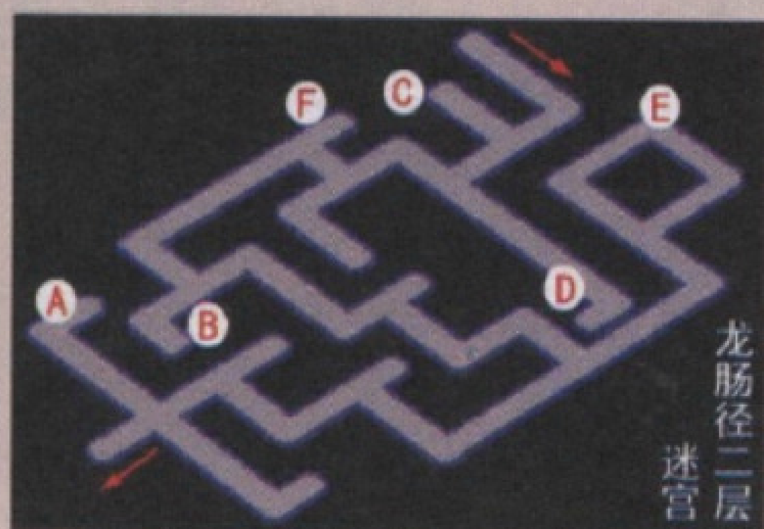


神龙锁关图完成状态





A：金创药　B：驱毒丸X2　C：草药
D：飞蝗石X3　E：随机　F：随机



A：百毒丹　B：静心散　C：草药
D：金创药　E：兽纹袍　F：随机

藏王，打跑他进入地宫遇到受伤的地族之主，得知地族尊者已与圣女雅丽丝成亲，在遭受血族入侵后两人逃走下落不明。穿过天山墓地来到天族的转世天岩，在这里遇到义弟燕真，交谈后燕真加入队伍。由灵海神漠来到神族的神堡，得知八叶尊者在练功时不慎走火入魔，八叶被打败后恢复了神智，将雪邸聚会的事通知他。

穿过小天山会遇到神族出走的喀丝加和王兴泰之子王刚，两人吵闹着离开。往前经过焚游火窟进入神族的火殿，得知伏虎尊者被血影魔僧的换血指所伤，要治疗毒伤须有圣药佛王树心才行，据说医药大派元阳帮曾有珍藏。天威提起天关有石乳化育的灵药万载晴空，药效与佛王树心不相上下，在这里会有剧情分支，不论选择谁去都可以直接到血山打血影魔僧拿魔血，魔血可用来给尊者疗伤，也可留着待以后的任务使用。

主线分支1：由龙九州出马。

来到中原元阳帮向帮主尹拂阴打听佛王树心的下落，得知帮内藏有此物，不过得用金蛇胆交换。金蛇胆产于东野的宁海坪，那里最近有一只金背银甲龙出没。来到宁海坪与捕蛇老人古老头谈话，得知徐老伯的儿子徐贵刚抓了一条金蛇。这时徐老伯赶到，说有只金背银甲龙窜往东南的洞穴之中，在这里又有剧情分支，在拿到金蛇胆后，回元阳帮换到佛王树心，再到火族给伏虎尊者疗伤。

次分支1：往东南洞穴追捕金背银甲龙。出树林往东南方找到紫龙密穴，会看到一只怪龙往深处逃去，穿过龙肠径迷宫到紫龙穴心，在里面打败金背银甲龙得到金龙夺和金龙背脊，回到宁海坪与古老头说话，打败随机出现的金蛇得金蛇胆。

次分支2：往西方到排教找徐贵。与古老头谈话后，由树林的西方路口离开，在排教山道遇到卖蛇胆的徐贵，这时有3个选择：“这个价格值得，不用考虑了，交易吧！”结果是花6500两买下蛇胆，回宁海坪古老头丧命，往紫龙密穴去打金背银甲龙，得蟒鳞甲；“身上银两不够，下回吧！”结果是回宁海坪古老头身处危险之中，往紫龙密穴救出古老头，回树林打到蛇胆，得搜邪坠；“这个价格太贵，兄台别费口舌了！”结果是徐贵将金蛇胆交给徐老伯，金背银甲龙将徐老伯吞入腹中，追到紫龙密穴打金背银甲龙，回树林打蛇胆，得莽皮腕套。

主线分支2：由天威与燕真执行。

天威和燕真回到东野天关，在晴空石洞见万载晴空已化育完成，采取后回到天山火族给伏虎尊者疗伤。

寻访五族尊者的任务完成后，两人再到哈尔努山的南麓见雪族之主阿古的遗孀贝娜，然后一起动身前往雪族的雪邸，和其他部族尊者商议抵抗血教之事。由于雪族尊者阿古已死，地族圣女雅丽丝与其夫婿下落不明，如今在只有4位尊者的情况下对付血佛难有胜算，于是龙九州决定闭关修炼神掌，天威和4位尊者则前往转世天岩参悟修行，希望能找到对付血佛的方法。数日后，天威和尊者无功而返，在回到雪邸时收到地族的求援，燕真和天威动身赶往地族，其他尊者则留下为龙九州守关。来到地族杀退血教徒，从地族之主口中得知，地族尊者竟然就是荆雷，视龙九州为仇敌的他是很难与诸族合作的。见六族尊者抵抗血佛的计划无望，龙九州的如来神掌成为扭转局面的唯一希望，因此燕真提议直接攻入血山牵制敌人，为龙九州参悟绝学赢得时间。

走过一里桥在血池找到降世的血佛，众人围攻过去却难伤血佛分毫。这时血佛足踏血莲攻将过来，围斗中众人落败，血佛趁机施展梵音魔咒欲控制众人意志，天威惊觉以无相心诀对抗梵音

合体技习得方法：

合击技	效果	龙九州	燕真	天威
太祖混元功	全体攻击	佛光初现	佛光初现	天龙蚀日
金灯佛顶无相诀	全体恢复	金顶佛灯	金顶佛灯	无相心诀
太祖神剑问惊天	单体攻击，内功伤害60	如来神剑	太祖问天	惊天势
如来御龙动山河	全体攻击，内功伤害60	佛动山河	佛动山河	天龙爪
回龙夺珠八灵劲	单体攻击，寒热伤害各60	八灵乾坤	回龙顾祖	双龙夺珠
梵天夺手圣火势	单体攻击，毒物迷乱伤害60	梵天圣火	太祖散手	夺珠势
无极乾坤惊龙变	全体攻击，全属性伤害20	乾坤大挪移	太祖如来变	无相天龙爪

注：以上所列功法皆为Lv5以上

魔咒，而燕真与诸位尊者则落入魔咒之中无法自拔，天威见状只好回雪邸找龙九州救助。龙九州闻讯连忙和贝娜一起赶到血山，在一里道遇到爱慕贝娜的血喇嘛，贝娜对他的表白断然拒绝，血喇嘛恼羞成怒向龙九州挑战。取胜一场后血影魔僧出现并帮血喇嘛攻上来，战斗中龙九州被换血指毒伤，血喇嘛向贝娜索求一吻，然后反戈相击杀掉血影魔僧取得毒血。替龙九州解毒后，贝娜遵守承诺上前献上一吻，心满意足的血喇嘛血毒发作炸成一篷血雨。

血光杀意 佛斗日生死一线
恨海情天 郢苍山恩怨两消

来到血山挑战血佛，取胜一场后血佛用梵音魔咒控制三尊者攻过来，将之制服后大日如来召龙九州往极乐世界，说血佛是他成道时残存的杀性化成，意思是让他手下留情。这时血佛朝龙九州发出致命一击，达赖出现替龙九州挡下一掌身亡，天威和贝娜趁隙将3位尊者救出，然后一起追赶血佛。将血藏王、迷血僧、饮血和尚三大血使击败后，血佛已凝聚真身并向龙九州挑战。

在血佛的猛烈攻击中，贝娜为了救龙九州献身而死，她的灵魂化成的观音法像以慈悲之心困住血佛，这时地族圣女雅丽丝出现，催促龙九州赶快行使超渡大法，这时会有两个选项，如果选择超渡，则雅丽丝会死亡，作为圣女之夫的荆雷始终不肯原谅龙九州；如果选择杀掉血佛则会违背如来的意愿，收回一式神掌绝学，圣女不会死，之后荆雷会被劝化。



血佛施展梵音魔咒控制众人意识。

主线分支1：行超渡大法。

六族尊者摆起法阵渡化血佛，圣女雅丽丝由于功力传给荆雷，耗尽真元死亡。众人将她与阿古夫妇葬在一起。这时荆雷在墓地现身，新仇旧恨使他怒火更炽，不由分说便朝龙九州攻来。打败他后，荆雷和龙九州约战于郢苍山舍身台。

主线分支2：以战灭杀血佛。

龙九州决定灭杀血佛后再次见到如来，被收去一式神掌作为责罚。接下来的战斗由龙九州单挑血佛，胜后得青晶战甲。众人将阿古夫妇葬于天山墓地，这时荆雷出现寻仇，雅丽丝极力劝阻也不能消解他的怒火恨意，约龙九州在郢苍山舍身台决斗，如不应战便会血洗武林。为了舍身台的决斗，龙九州决定到天关天绝洞闭关修炼神掌，在此之前可到各地完成一些支线任务。

支线任务2：渡门宝鉴

开启时间： 伏虎尊者康复后
关闭时间： 出小天河后
开启条件： 龙九州在队上

来到东野的摆渡门遇到不明人士下战帖，和门主盛渡一起来到半里坪应战，在这里遇到同样被挑战的印甲堂司天甲、元阳帮尹拂阴、神武会武殇，等候多时却不见挑战之人，这时得知摆渡门总舵遭袭，回到摆渡门发现渡门宝鉴被盗。从一门徒口中得知盗贼约定往宁海坪会合，赶到宁海坪时却不见



A：随机 B：元气散X2 C：金创药
D：夜叉两极胄 E：幽兰的位置



人影，天地人杰让龙九州往印甲堂寻找线索。到印甲堂找司天甲谈话，得知湘原一带有盗贼出没的迹象。赶到湘原遇到前来调查的天地人杰，根据他提供的线索赶往西域楼兰，打败一伙盗贼拿回宝鉴，回到摆渡门得到盛渡的馈赠，赠品会因主角完成的时间而不同——战血佛后，进天关之前，得黄雷煞；迎远楼会合天威、燕真之前，得赤炼罡；在大草原与十八魔道战前，得银蛟断；出小天河后，得靛影残。这4样东西均为网络组队任务所使用的关键道具，由4名玩家分别得到一样，在游戏后期龙九州与萨柔谈话可接舍身台寻人的任务，取得哪一样物品不影响单机任务的完成。

支线任务3：龙形舞天蓝图

开启时间： 打血佛后
关闭时间： 下湖宫前

在九回龙穹遇到龙族少年阿格达，他拜托龙九州将一只龙心转送给心爱的天族少女。来到转世天岩将龙心交给玛拉儿，再回到九回龙穹找少年复命，得到龙形舞天蓝图。

支线任务4：紫獠兽

开启时间： 打血佛后
关闭时间： 进入天关
开启条件： 在小天山见过喀丝加

来到神堡得知喀丝加离家出走，龙九州答应将她找回。来到关外峡道遇到喀丝加和王刚在斗嘴，两人为了比较胆量一起进入迷雾林，龙九州赶紧跟了过去。在林中遇到落单的喀丝加，正说话间闻听密林深处传来王刚的尖叫声，于

是留下燕真和天威陪伴喀丝加，龙九州只身往迷雾林深处搜去。绕到树林西方找到王刚，他说不远处有鬼魂出没，帮他调查一下宝箱消除他的恐惧，两人一起往喀丝加处会合。在原地却不见了喀丝加等人的身影，正诧异间身后出现一只怪兽，一掠便不见踪影。寻到树林西北角空地终于找到三人，天威与燕真正为喀丝加疗伤，得知他们受到了怪兽的攻击。留下王刚守护，其余人沿怪物逃逸方向来到紫藤巢，在这里打败紫猃兽获得紫兽猃牙。在一具骸骨手中拿到宝剑紫猃破，然后说服喀丝加在王刚的陪护下返回天山。在圣府事件之后，前往莱亨镇拜访王夫人可得三青印。

支线任务5：真假龙九州之一

开启时间：打血佛后

关闭时间：湖宫对决

开启条件：龙九州、燕真在队上

在小天山遇到凌夫人，她指认龙九州拐走她的女儿，燕真向她解释之后，龙九州感到此事有些蹊跷。来到西境驿站遇见秦老和儿媳陆香霏，秦老指认龙九州拐走其孙睦元，更令龙九州感到奇怪。再到松阳村，村民张滔又说龙九州拐走他的女儿琴儿。来到莱亨镇找柳妇谈话，得知她的女儿涓儿也失踪不见了，龙九州觉得一连串的事件针对自己而来，想必是有人栽赃陷害，决定将此事调查清楚。

支线任务6：铸典遗篇

开启时间：打血佛后

关闭时间：下湖宫或排教之邀事件

开启条件：龙九州、燕真和天威在队上

三人来到莱亨镇神武分舵，听摩发说神武会视为至宝的铸典遗篇在石林出世。来到石林，在尽头的山洞里发现一只巨大的雪蛛尸体，上面插着一把剑，由于上面染上蛛毒，众人用布将之包裹起来收好。再往无我河调查，在河边发现一具尸体（项渠）。过桥后来到破庙，遇到神武会弟子飞泉和孟彦在争夺从石林得来的铸典遗篇，河边的项渠也正是他们下的毒手，这时一名少女项灵出现抓走了遗篇。然后来到小天山看到孟彦正要抢夺项灵手上的铸典遗篇，龙九州等人上前将之打败，得知河边的死者正是项灵的兄长，为了报答救命之恩，项灵将遗篇赠给龙九州。龙九州携遗篇往神武会见掌门人武殇，武殇为叛徒孟彦等人的恶行感到羞耻，将铸典遗篇赠给了龙九州。获得铸典后可开启任务栏里的宝物搜集册，可以看到各种道具的详细图说。

支线任务7：宵练剑

开启时间：打血佛后

关闭时间：下湖宫或排教之邀事件

开启条件：获得染毒的宵练剑

来到元阳帮和帮主尹拂阴谈话，得知剑上所沾染的雪蛛之毒要用万年参精才能除去。万年参精可在七重天打武将得到，在神堡的楼梯处也能找到。将万年参精交给尹拂阴即可获得一把宵练剑。

支线任务8：战帅转生之一

开启时间：打血佛后

关闭时间：下湖宫后

开启条件：龙九州、燕真和天威在队上

在东野的战神滩遇到上古战族之王战帅，战帅希望三人能帮其转生，为此必须要找到两件关键道具——青魂绝和青魂绝魄。于是一行人来到天关天绝洞，龙九州为赴舍身台之约，决定在洞内参悟如来神掌，燕真和天威在洞外护法，这时会玩到一个“神掌新境”的小游戏，共有3个顿悟关卡，玩家要记住中央黑幕播放的招式顺序，然后在下方的格子里排列出来，具体解法如下：

天佛引路：3、6、7、2、1、4、10、9、5、8

普渡众生：8、2、6、7、3、9、1、5、4、10

立地成佛：5、10、1、4、9、8、6、2、3、7

此小游戏若能成功通过，龙九州将可获得任一式如来神掌加一级与内功加两级的奖励。

龙九州出关后，三人赶到郢苍山舍身台去见荆雷，龙九州虽百般解释仍消解不了荆雷的仇恨，执意与龙九州一战。取胜两场后圣府的司太虚和北斗出现，将荆南天的尸棺带到，说明荆南天是被奸臣魏忠的墨玉神功所



仇恨使荆雷性情大变。



打败血佛后城镇中会发生儿童失踪事件。



飞泉和孟彦正在争夺铸典遗篇。



龙九州替荆雷重开五蕴。

杀，荆雷在忿怨中五蕴俱灭沦入魔道，打败他后龙九州为其重开五蕴化消戾气，最后荆雷决定和雅丽丝一起返回天山参佛修道。如当初选择超渡血佛，则荆雷会坠崖而死。龙九州大战之后又消耗真元过渡，最后倒在地上陷入昏迷。

往古来今 一梦千年天地事
踏罡步斗 四阵九曲道遥宫



圣府地图

昏迷中的龙九州被带到圣府治疗，梦中看到天地初始时邪魔与梵天交战，梵天用无声的意识与龙九州交流，让他从天地初始之态来融通天道宇宙的生灭法则。不料这种意图被邪魔察觉，转身朝龙九州攻来，梵天在救护时为邪魔所伤。

梦中醒来，龙九州将梦里情形向司太虚描述一遍，司太虚道出他是梵天选中的传人。帮司太虚击退邪魔后，龙九州往石室拜见狂龙前辈，两人分别化为梵天和邪魔在上古时代对决，完成试炼后梵天真力耗尽化为元胎投往转生界。不久卫士来报说转生界有状况发生，于是龙九州和北斗前往探视，战斗之后司太虚见他与元胎有缘，嘱其照料元胎。不久转生界为幽魅所侵，在战斗中天威、燕真与司太虚不敌身亡，龙九州见到触目惊心的惨状恍然失神，邪魔趁机借助元胎转生……

龙九州从梦中醒来，才知之前种种皆为梦境，此时幽兰前来探视，关切之情溢于言表。龙九州随幽兰来到大厅向司太虚道谢，感觉司太虚似乎在催促他离开，龙九州只好辞行离开圣府，在经过树林时感受到真元涣失，为了不让燕真和天威两人察觉，便让他们到莱亨镇等候，自己先找地方调理一下。踌躇间天降大雨，于是往东南进入破庙避雨，在庙里遇到美艳夫人和花奴，将花奴打败后，美艳夫人觉察出龙九州真元流失命在旦夕，出手封住他的穴道和经脉，在佛像后面为其疗伤，这时欲仙和无念禅师赶到，两人在破庙外打起来，美艳夫人暂时止住了龙九州的真元涣失，帮助他逃离破庙。

来到莱亨镇客栈与燕真和天威会合，这时石复赶到交来一封书信，发信人约龙九州到少林寺见面，表示能够帮助龙九州恢复两成功力，并嘱其不要贸然前去圣府，三人于是遵照信上所言动身赶往少林。

支线任务9：莫医人

开启时间：出圣府并在迎远楼会合
关闭时间：石林遇到爱恨女神后
开启条件：龙九州在队上

途经无我河时遇到钓鱼的莫医人，他用钓线搭在龙九州的脉博上，诊出他真元涣失并被封穴的事实，燕真和天威怕他对九州不利，上前与莫医人交手，如果输给他，可得到一本脾窍经。

支线任务10：无念禅王

开启时间：出圣府并在迎远楼会合
关闭时间：石林遇到爱恨女神后
开启条件：龙九州在队上

在经过天佛寺时遇到无念禅王，两人由禅理展开一番讨论，这里的问答有以下选择及不同的结果："在下会记得禅王，告辞"，结果无；"原来是教外八系的无念禅王"，结果得知白灵锋的下落；"见识一下禅王的禅机如何高深"，武斗的结果是战斗，文斗选"禅机是有也是无"结果是无，选"……"结果是得到脑窍经。



司太虚拜托龙九州代为照顾元胎。



龙九州在破庙中遇见美艳夫人和花奴。



支线任务11：欲仙

开启时间：出圣府并在迎远楼会合
关闭时间：石林遇到爱恨女神后
开启条件：龙九州在队上

在前往少林时，抽身返回莱亨镇会在街道上遇到欲仙，他正用极其残忍的手段对付对手。龙九州见状上前斥责，欲仙这时闻到龙九州身上有美艳夫人的脂粉气味，回答会有几种选择：“我与美艳夫人有一夜姻缘”结果是战斗得肾窍经；“美艳夫人为在下疗伤，所以留下香味”，结果是欲仙不信离去；“谁是美艳夫人？”结果是战斗必败。



玄姬说少林易筋经可恢复龙九州两成功力。



碧尘仙以深深的一吻行施探心大法。

支线任务12：血河神君

开启时间：出圣府并在迎远楼会合
关闭时间：石林遇到爱恨女神后
开启条件：龙九州在队上

行经湘原时遭到血河神君手下的包围，这时飞蝠客出现并与血河神君抢夺龙九州。就在两人唇枪舌战互不相让时，龙九州一行人趁隙逃出，并拾到血河神君掉在地上的肺窍经。

支线任务13：飞蝠客

开启时间：出圣府并在迎远楼会合
关闭时间：石林遇到爱恨女神后
开启条件：龙九州在队上

在血河神君事件之后，来到中原的逍遥湖畔遇到飞蝠客，他逼迫龙九州做练功的鼎炉，打败他可得肝窍经。

支线任务14：千岁武帝之一

开启时间：出圣府并在迎远楼会合
关闭时间：在少室山、水云林和永定坪3次放弃
开启条件：得到石复书信

来到少室山不见发信人的踪影，却出现了一伙排教徒众，天威想起杀母之仇气愤难当，上前准备向他们出手。这时龙九州出言劝阻，天威愤而离队，龙九州随排教徒众前往排教。燕真赶到天关找到天威，两人担心龙九州的安危前往排教探访。到了排教，天威在山下等候，燕真到排教大厅与龙九州会面，然后一起去弱水见老祖宗心如止水。心如止水见到龙九州道出要取如来神掌的心愿，在他攻击的时候燕真赶来却不是他的对手，这时一道剑芒射入水底，心如止水连忙跃到岸边察看。岸边伫立着一个名叫玄姬的美丽女子，声称要用剑器的秘密来交换龙九州。心如止水很感兴趣，当即应允，玄姬告诉龙九州少林的易筋经可以恢复他两成功力，原来她就是石复书信的发信人，于是龙九州遵嘱前往少林拜谒衍空大师。在山下与天威会合后来到少林，战斗中将衍空大师打败得到易筋经和地藏顶。



在石林遇到神鹰上士鹰扬和爱恨女神碧尘仙两人，鹰扬道出自己取得梵天宝典成为古今第一武道宗师的夙愿，而碧尘仙则妒忌他对美艳夫人的眷顾，鹰扬见她有杀美艳夫人的动机，突然出手欲置之于死地，龙九州在千钧一发之际现身救下碧尘仙，两人均为鹰扬的先天阳气所伤。

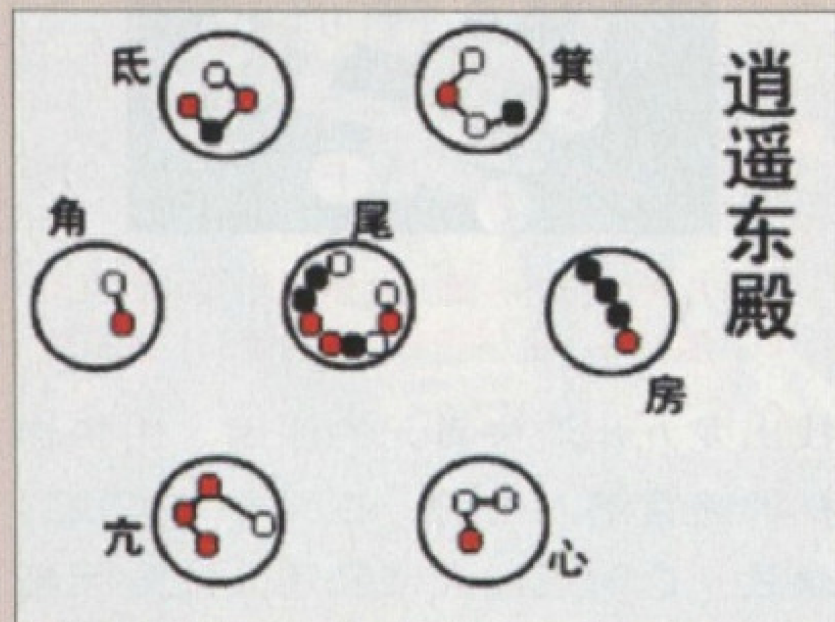
碧尘仙见龙九州在重伤之下并无大碍，还运功替她疗伤，想他的吸纳功夫定有异于常人之处，提议以探心大法来了解他体内真元流失的原因。于是众人来到石林附近的山洞，燕真和天威在洞外守护，碧尘仙以一吻探知龙九州的身上藏有圣甲元体之心，所以才能化外来的功力为自身真元。碧尘仙提议趁鹰扬找美艳夫人的时候，去他的逍遥湖宫盗取梵典上卷。当众人来到逍遥湖畔时，龙九州挂念美艳夫人的安危，要燕真和天威前去救助美艳夫人，而龙九州则和碧尘仙进入湖宫探访，在这里有两个选项，主线剧情会有分支，分支1比较繁复，

须破阵还要打逆通七窍的游戏，难度较大，不愿挑战的玩家可选择较简单的分支2剧情。

主线分支1：龙九州与爱恨女神下湖底一探究竟。

与碧尘仙交谈后得到鱼珠，两人进入逍遥外殿发现武卷不知下落，周围墙上还有4道门，分别通往4道谜阵，当碧尘仙向龙九州表达爱慕时为龙九州的言语所伤，羞愤交集下跑入阵中，这时龙九州要破解4阵谜题进入逍遥内殿。4阵不需全部解开，但要至少解开东西或南北方向阵法各一。

1.逍遥东殿



阵法谜题：宇宙万物，皆有其平衡，东宫的7个星座亦然，角宿房宿相抗；箕宿亢宿相引；氐宿心宿对等；尾宿能量一十有八，白、红、蓝3种星体，能量各有多少？

谜题解法：令白星的能量为X，红星的能量为Y，蓝星的能量为Z。

角等于房：X+Y=Y+3Z

氐等于心：X+2Y+Z=2X+Y

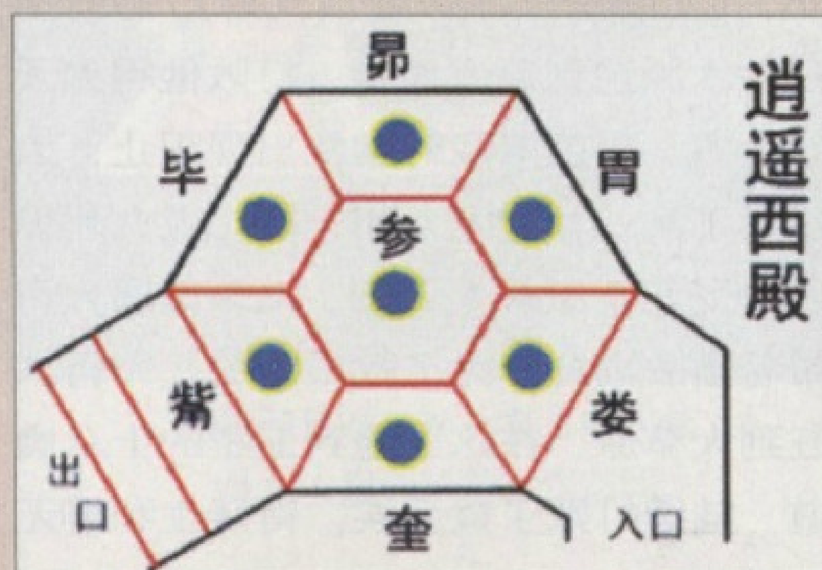
箕等于亢：X+3Y=2X+Y+Z

尾等于18：3X+3Y+3Z=18

解方程得出：X=3；Y=2；Z=1。即白星的能量为3、红星的能量为2、蓝星的能量为1。

2.逍遥西殿

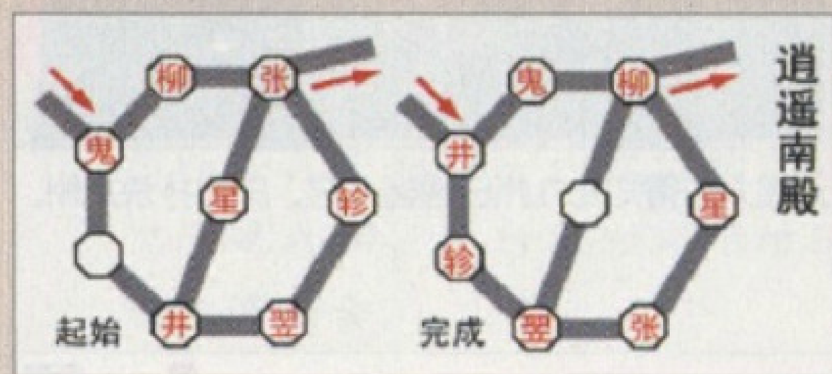
阵法谜题：在六边形的房间里，



六边有奎、娄、胃、昴、毕、觜6个按钮，中央的按钮为参，这7个按钮控制着16处机关墙。

谜题解法：奎→娄→参→毕→昴→觜

3.逍遥南殿



阵法谜题：张寄星下，柳翌无间，井鬼相邻，星翌无涉。星张相接而无一临轸，七星耀天中双倚无缺。

谜题解法：鬼→鬼→井→星→张→轸→翌→星→张→轸→翌→星→张→轸→翌→柳→鬼→井→轸→翌。

4.逍遥北殿



阵法谜题：玄武首，天下平！道德昌，国运强？女权兴，五谷丰，危不安，战凶必至！道德兴，天下平？玄武扬，五谷收！国运隆，女权兴，危不安，王道必开？

谜题解法：壁→虚→斗→牛→室→女→危

破阵后进到逍遥内殿，一尊气势雄宏的塑像引起龙九州的注意，在大殿正中找到一具木棺，打开一看里面居然是碧尘仙。这时听到后殿传来人语，循声过去却不见人影，返回内殿发现木棺里换成了一位男子的躯体。这时往后殿找到从梦中醒来的逍遥大帝，交谈中龙九州为他的气魄和胸襟所倾倒，逍遥大帝也很欣赏龙九州，意欲收为座下弟子，龙九州执于正邪之念不肯答应，大帝也不强迫。而后来到逍遥宫北长廊再次找到逍遥大


在逍遥湖宫破解四阵谜题。


谈吐之中龙九州感受到逍遥大帝的非凡气度和胸襟。



帝，得知他这次梦醒就是为了寻找九极蜕变的艳后，结合她的力量来对付圣府家族。来到逍遥南长廊，在墙上找到7块巨大铜板，这就是鹰扬所收集的梵天大典的武学上卷，这时可玩到“逆通七窍”的小游戏，这个游戏难度较大，共有心、肝、脾、肺、肾、脑、男阳等7个关卡，如果之前曾得到七窍经书，游戏难度会降低，游戏表现会影响到后面的剧情：

次分支1.通窍成功

在打通六窍之后，第七窍却无法成功，龙九州心力交瘁倒在地上。良久之后在黑暗中醒来，发现身在一处墓穴之中，原来他已被碧尘仙埋葬于逍遥湖畔。正在这时听到墓外鹰扬欲对美艳夫人有所不利，正在焦急时，一股大力打通他体内阻碍的气机，于是破土而出击退鹰扬救下美艳夫人。美艳夫人得知龙九州已打通七窍，知道他是对付逍遥大帝的希望，决定利用自身的女阴经打通他的第八窍，在行功时两人情投意合缔结良缘，完成





逍遥大帝得知龙九州已通畅八窍，决定扑杀九州。



在无尽天涯遇到正思念龙九州的幽兰。

后在半里坪遇到赶来的燕真和天威，这时听到远处逍遥大帝的呼唤，于是四人动身赶往枯木原。

次分支2.尝试通窍但中途失败

在通窍失败之后，碧尘仙赶到逍遥北长廊与龙九州相会。两人结伴离开湖宫，来到莱亨镇迎远楼与燕真和天威会合，得知圣府中司太虚与逍遥大帝决斗的情形，幽兰也由圣府出走下落不明，龙九州担心幽兰的安危，一行人决定动身寻找。

次分支3.直接放弃通窍

放弃通窍后，龙九州返回圣殿发现碧尘仙离去，来到莱亨镇与燕真和天威会合，得知美艳夫人被鹰扬所掳，又得到幽兰出走的消息，于是四人一起去寻找幽兰。

主线分支2：天威与燕真前去协助美艳夫人。

燕真和天威来到破庙，见鹰扬要与美艳夫人重修旧好，遭到美艳夫人的拒绝。无念禅王和欲仙赶来帮助夫人，欲仙在战斗中被击毙，连燕真和天威联手也不是鹰扬的对手，美艳夫人终被掳走。追到庙外失去了夫人的踪影，两人决定往圣府探查，或许能



在大草原十八魔道现身卫主。



A：九天神魂 B：梵天圣器蓝图 C：聚气丸 D：随机 E：金创药 F：枫叶镖 G：跌打散

找出龙九州流失真元的原因。由帝岩梯的迷宫潜入圣府，在无尽天涯找到幽兰，这时逍遥大帝和司太虚陆续赶到，两人相斗中司太虚稍逊一筹自愿服输，逍遥大帝走后，司太虚道出大帝将对龙九州不利，幽兰闻言匆忙离去。燕真和天威被赶出圣府，在门外遇到龙九州和美艳夫人并肩而来，才知两人已结秦晋之好，这时龙九州听到有人用呼魂大法找他，四人连忙赶往枯木原。

各擅胜场 大草原英雄交会
别有洞天 小天河美人失踪

在完成逍遥宫和圣府比武事件后，此时已集齐八部神威、龙形舞天、灵罡不灭、梵天圣器4张蓝图，这时往天山的小天山集市找阿提卖出，每张得500两，卖足4张另外得到5支射日神箭。在枯木原遇到逍遥大帝，打败他得到天怒十方，再度对战时幽兰出现阻止，大帝为了幽兰甘受龙九州一掌，龙九州见大帝受伤不愿乘人之危，结果逍遥大帝带着幽兰离开。为了救出幽兰，一行人赶到大草原，在这里遇到卫主的十八魔道，陆续打败了黄金侯、肖残生和柳无

良，这时逍遥大帝怀中的幽兰醒来，默默望了龙九州一眼无声离开，逍遥大帝随后召回所有部将，前去准备逍遥血路之事。

支线任务15：千岁武帝之二

开启时间： 与十八魔道在大草原的冲突后

关闭时间： 在战神滩与千岁武帝相遇

开启条件： 完成排教之邀事件

在三界林遇到徘徊在此的武帝曹操，向龙九州等人打听玄姬的下落，在他离开后龙九州担心玄姬的安危，于是赶到排教探访。在排教看到很多教徒的尸首，原来曹操为找玄姬在这里进行了大屠杀，玄姬已随心如止水赶往东野的战神滩。在战神滩找到心如止水，天威为报杀母之仇与心如止水对战，无论胜负都可得到四象靴，这时千岁武帝曹操现身，为了向玄姬索要一件东西出手攻击，众人上阵助战，结果在天威危急的时候心如止水救他一命而身亡，埋在天威心头的仇怨随之消散。随着一声鸡鸣，曹操悄然而去，玄姬将一枚象征相思的骰子交给龙九州，临行前约定于地阴时在映月潭相会。



在战神滩遇到千年武帝曹操。


分别转动战神滩的花瓶和香炉可进入战神路迷宫。


在船舱里发现两人打斗的石像，
从一人身上找到一枚龙印。

支线任务16：战帅转生之二

开启时间： 在战神滩与千岁武帝相遇

关闭时间： 湖宫决战

开启条件： 龙九州在队上

转动战神滩左侧的花瓶和右侧的香炉，中央的石台出现一条密道，在里面的宝箱找到修罗源，在迷宫中上楼梯到战神台，打败邪魔得到青魂绝魄，在顶部的石台上拔起青魂绝。

在迷雾林中找到幽兰，在大家的劝说下她同意返回圣府。龙九州陪着她回到圣府，当她得知龙九州逆通七窍练会了梵典上卷时，打通密道说要带他进圣府探寻梵典下卷的秘密。进入圣府内部，幽兰被北斗叫去见司太虚，龙九州尾随到樊天殿，看到司太虚挥剑欲杀幽兰，龙九州连忙现身喝止，司太虚手中长剑落地碰巧打开了小天河的通道，这时要与司太虚进行一场比武，胜负剧情会有所不同：

主线分支1：与司太虚比武取胜。

取胜后得到御灵环，司太虚道幽兰来日无多，或许在小天河中能找到一丝生存的希望，给了一些药剂便将两人推入小天河。上到铁甲龙船，在船舱里找到两具尸体，从其中一人身上可找到龙印，转到下方的两只轮子开动龙船，进天河道往地图左下方走到小天河东部，经由古龟源西往右侧走到古龟源东，这时幽兰的身体出现异状，在龙九州取水的时候忽然不见。

主线分支2：与司太虚比武失败

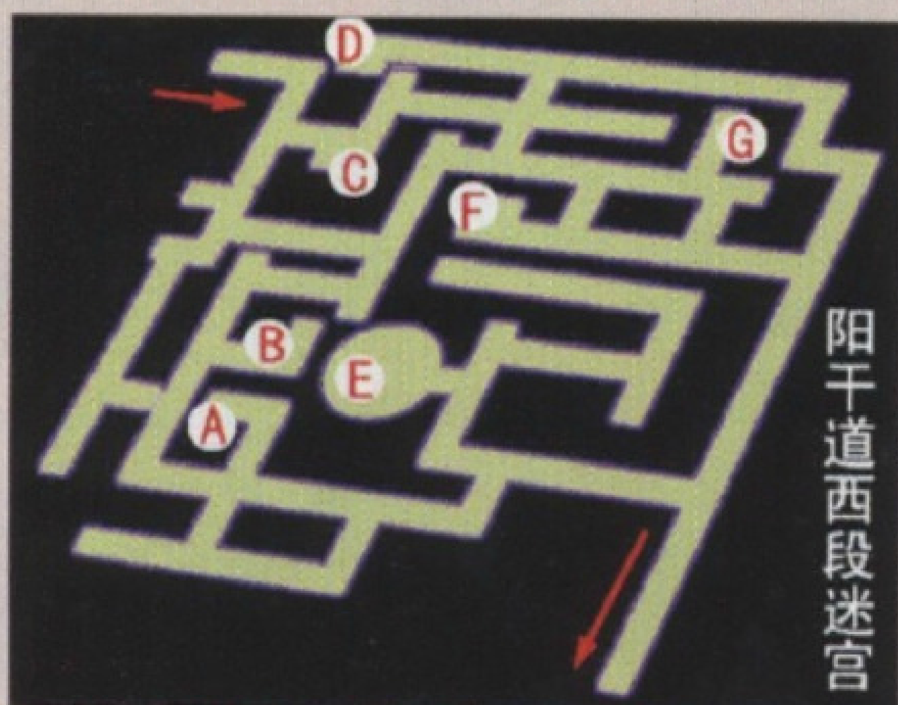
战败后龙九州被赶了出来，在路上遇到燕真和天威，得知教外八系的人物闯入圣府，其中美艳夫人和爱恨女神斗得最欢。龙九州于是来到梵天圣宫，看

到两位美女吵闹不休，这时飞蝠客和血海神君等人朝爱恨女神进攻，龙九州将众人击退后，根据之前通窍的成绩剧情稍有不同：若通窍成功，则龙九州与美艳夫人结合，爱恨女神攻击龙九州，跌入小天河；若通窍失败，则龙九州与爱恨女神结合，飞蝠客假死偷袭龙九州，跌入小天河；若放弃通窍，则爱恨女神攻击龙九州，跌入小天河。

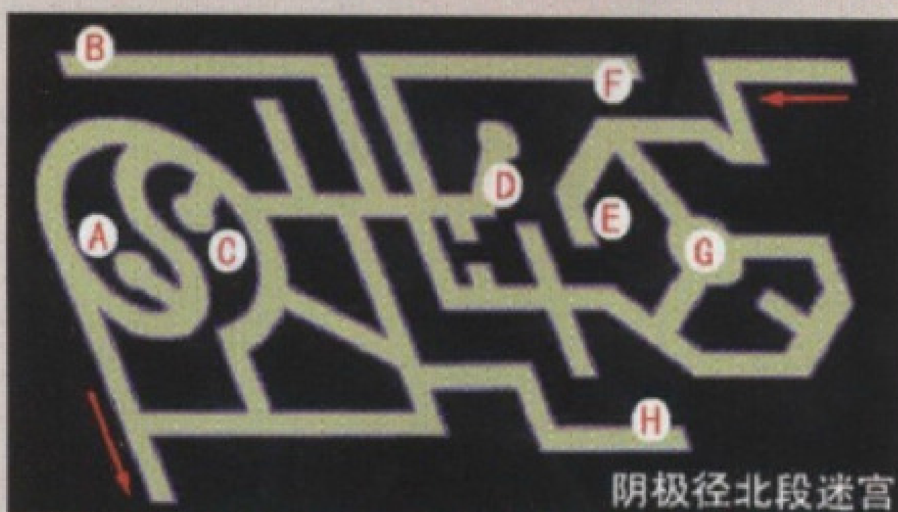
上铁甲龙船找到龙印，驾船来到古龟源西，往古龟源东看到鹰扬要加害幽兰，打败他后水中浮现一只通天古龟，鹰扬跳上龟背逃走。龙九州见幽兰身体不适没有追赶，在取水的时候幽兰发出一道白光消失不见。



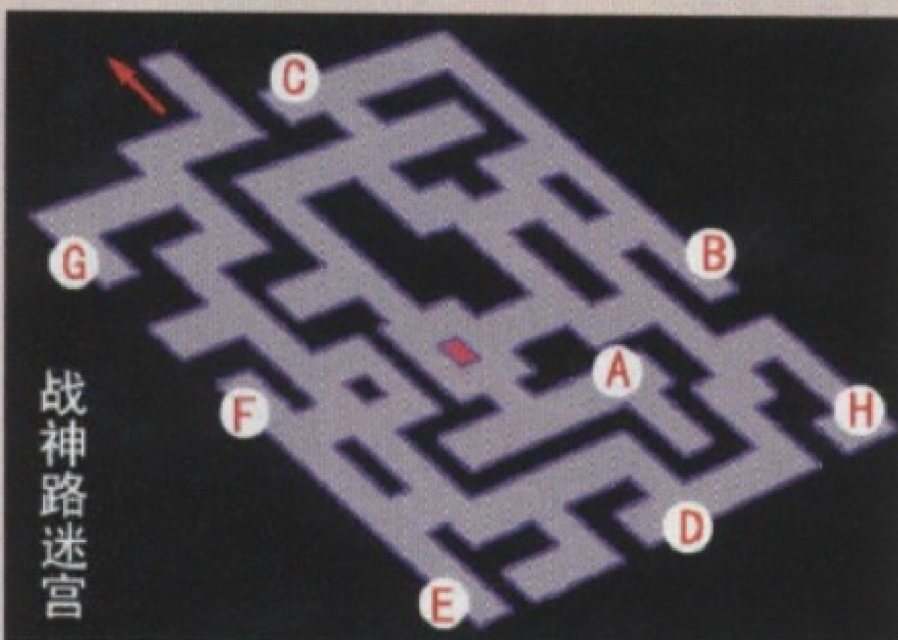
龙马腾焰 成绝葬消香殒玉 神掌排风 尝败果寂念闭关



A：雷火弹X3 B：忏罡掌 C：金蛇胆
D：温血暖玉膏 E：随机 F：生肌断续膏 G：随机



A：金创药X2 B：随机 C：宿铁刀 D：何首乌
E：金创药X2 F：天山雪莲 G：随机 H：培元固气丹



A：玄铁爪 B：随机 C：养神丹 D：修罗源 E：舍利子
F：万兽甲 G：飞蝗石X3、金创药 H：随机


击败圣府卫士来到禁地。


通天古龟现身。

来到古龟源西遇到一位九极蜕变的逍遥艳后，她就是幽兰的转生。龙九州走上前谈话，由于龙印的吸引龙马得以出现，于是两人驾驶龙船追逐这匹龙马，艳后只有骑上龙马才会完成最后的蜕变。沿着天河道、阴极径、九曲流、阳极径、刀剑天流瀑、小洞天等地追过去，最后龙马停在天河道的下方，这时绕到天河道右方，龙马会跳入天河道，否则龙马被吓跑又要进行下一轮的追逐。进入天河道打败龙马，龙九州抱着艳后骑上马背，由九曲流往西走，龙马发出一声吼叫，原来它害怕天河晶驻足不前。这时要玩一个“龙马渡河”的小游戏，须在限定时间内利用出现的方块接通前进的通路。完成后往地图西北找到龙墓，两人在龙马的飞驰中谈笑风生，艳后完成蜕变并将自己和龙马的精元传给了龙九州，最后艳后和龙马一起奔入龙墓。

离开龙墓往九曲流东岸遇到燕真和天威，三人到天河道救起昏倒的美艳夫人，得知爱恨女神已为逍遥大帝所杀。由水洞天北边的山路到逍遥外殿，在湖畔与圣府的北斗交谈，得知司太虚和幽兰死去，圣府已后继无人，希望龙九州能帮助圣府完成消灭逍遥大帝的重任。龙九州与之约定往双驼逢相会，在此之前要去探访玄姬并寻访各路的高手。于是带着美艳夫人来到元阳帮请尹拂阴治疗，得知她仅能维持夫人的生命，如要彻底治愈必须有所牺牲，在这里有几种选择：如果“暂时将美艳夫人留在元阳帮”，结果是美艳夫人必死。如果现在就决定救她，那么选择“不可，让我自己来吧”，结果是龙九州损失一式如来神掌，美艳夫人被救活；选择“天威，龙某与美艳今生欠你一次”，结果是天威无法参与大吊桥之战，并无法告知龙步真人下落；

选择"唉，美艳暂请帮主照料"，则尹拂阴代为照料夫人，夫人必死。

支线任务17：战帅转生之三

开启时间： 找到幽兰后

关闭时间： 湖宫决战

开启条件： 龙九州、燕真和天戚在队上

赶往冷霜潭会遇到战帅，将青魂绝魄和青魂绝剑交给他，得到1000点青魂和合体技的提示，如果不给会发生战斗。

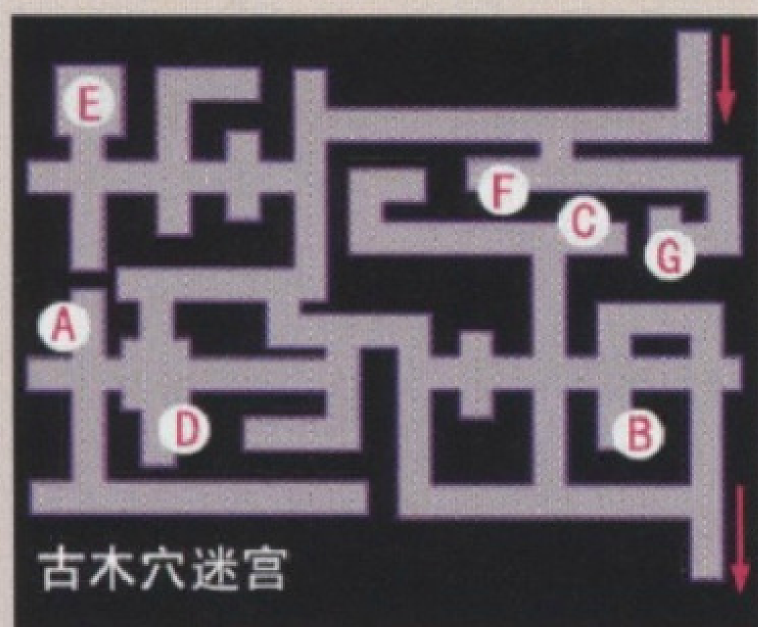
支线任务18：千岁武帝之三

开启时间： 由小天河回来

关闭时间： 大吊桥决战

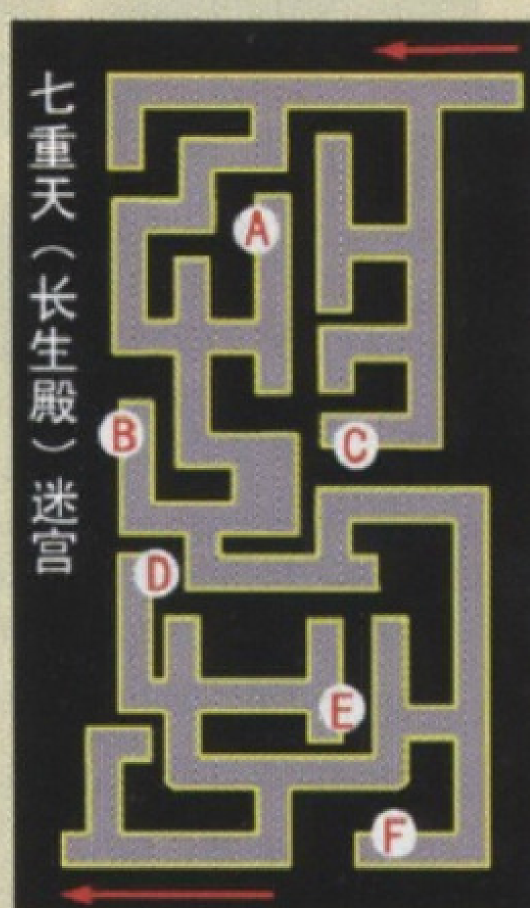
开启条件： 龙九州在队上，曾遇到千年武帝

地阴日将至，龙九州来到映月潭找玄姬谈话，得知千年前的华陀实为仙人，他并未被曹操所杀，而是化为长生不死的树人，曹操也吸饮童子之血存活千年，希望得到华陀所铸剑器上的月魄日魂长生不死之法。为除去曹操，众人打算进入不夜城见树人华陀，结果在古木参天遇到曹操，他劫持燕真夺去了玄姬赖以长生的日魂。穿过古木迷宫在不夜城遇到两只开明兽，打败它们往前见到华陀。与华陀交谈后他拔出树根为众人打开了通道，众人由树洞直接进入七重天前殿。在前殿与曹操谈论英雄，燕真对曹操的话大为不满，曹操一怒之下唤出日魂和月魄与众人对战，取胜后可得到日魂月魄，曹操逃往长生殿。这时会有两个选择，选前者要打几名武将，但打曹操会轻松点，后者会打得比较艰难。



古木穴迷宫

A：东瀛盔 B：通气丹、飞蝗石X5
C：救命金丹 D：生肌断续膏
E：随机 F：百气朝元丹 G：雷火弹X3



七重天（长生殿）迷宫

A：随机(复活丹) B：云袭(雷火弹X3) C：回魂散(随机) D：紫河车(回魂膏) E：随机(百气朝元丹) F：铁蒺藜X5(随机)

分支1：我们先冷静想想其他办法吧！

离开前殿由七重天迷宫进入六重



天帅魂殿，打败蟒蛇后找到一只引光仪，它是用来接引上层日光的。接下来要往上层的数层迷宫找引光仪，均将它们转到绿灯的位置，途中会遭遇一些魏将，分别打败他们能得到金魈战靴、万年参精等宝物。将7个引光仪摆好后，回到七重天的长生殿与曹操对决，打败他使之重入轮回。

分支2：等不了这么久！强攻吧！

直接穿过长生殿迷宫，在大殿上面与武帝曹操对决，此番大战异常艰难，在一场生死决斗后曹操失去月魄重入轮回，龙九州得到日月??。

除去曹操后一行人回到映月潭，玄姬失去日魂再无青春美艳的容貌，为了不让龙九州看到她的老态只有选择离开，在地上留下"此情可待"四字郁郁离去，龙九州望着她的背影充满无奈的感伤。





华陀说曹操虽长生不死，但仍惧怕阳光。



在逍遥湖宫与逍遥大帝的最后对决。

支线任务19：真假龙九州之二

开启时间： 除去曹操后
关闭时间： 湖宫决斗
开启条件： 龙九州在队上，经历过儿童失踪事件

除掉曹操后由映月潭离开，这时走到七重天附近听到有孩童的声音传出。来到一重天遇到玩耍的孩童，追到长廊发现被人锁在里面。继续前行会遇到一些邪灵鬼魅，一个声音不断地出言讥讽，眼前的道路也发生扭曲，时而是紫龙密穴，时而是战神路。穿出重重迷宫终于来到长生殿，在这里找到那几名失踪的孩童，还有一个与龙九州一般模样的人，原来他是龙九州练神掌时从体内分离出的魔性。打败怨怒龙魂将这些孩童救出，再将他们送回亲人身边，可分别得到金刚链、万兽冠、白银胄和舍利子。

接下来去各地寻访高手，先往天山请3位尊者，分别是龙族的不定尊者、神族的八叶尊者、火族的伏虎尊者。如果之前留下盛渡手书，可到敦煌石窟请天地人杰。如果当初在元阳帮救美艳夫人时不是由天威救治，可得到龙步真人的下落，往东野的紫龙密穴龙肠径二层可找龙步真人帮忙，然后还能得到不倒邪神的信息，往楼兰城找他加入。在找完各路高手后，最后一行人赶到双驼峰树林与北斗会合。



返回到七重天大殿，一起围攻打败曹操。

在无底谷大吊桥上正邪两道对峙，这时司太虚赶到，在龙九州分别打败柳无良、横无忌、古独目、肖残生、黄金侯等十局后，司太虚上前与逍遥大帝对决，结果还是司太虚不敌，郁郁将死的他将梵天神剑交给了龙九州，希望他作为梵天的传人能替圣府击退魔道，于是龙九州约逍遥大帝来日往湖宫一战。

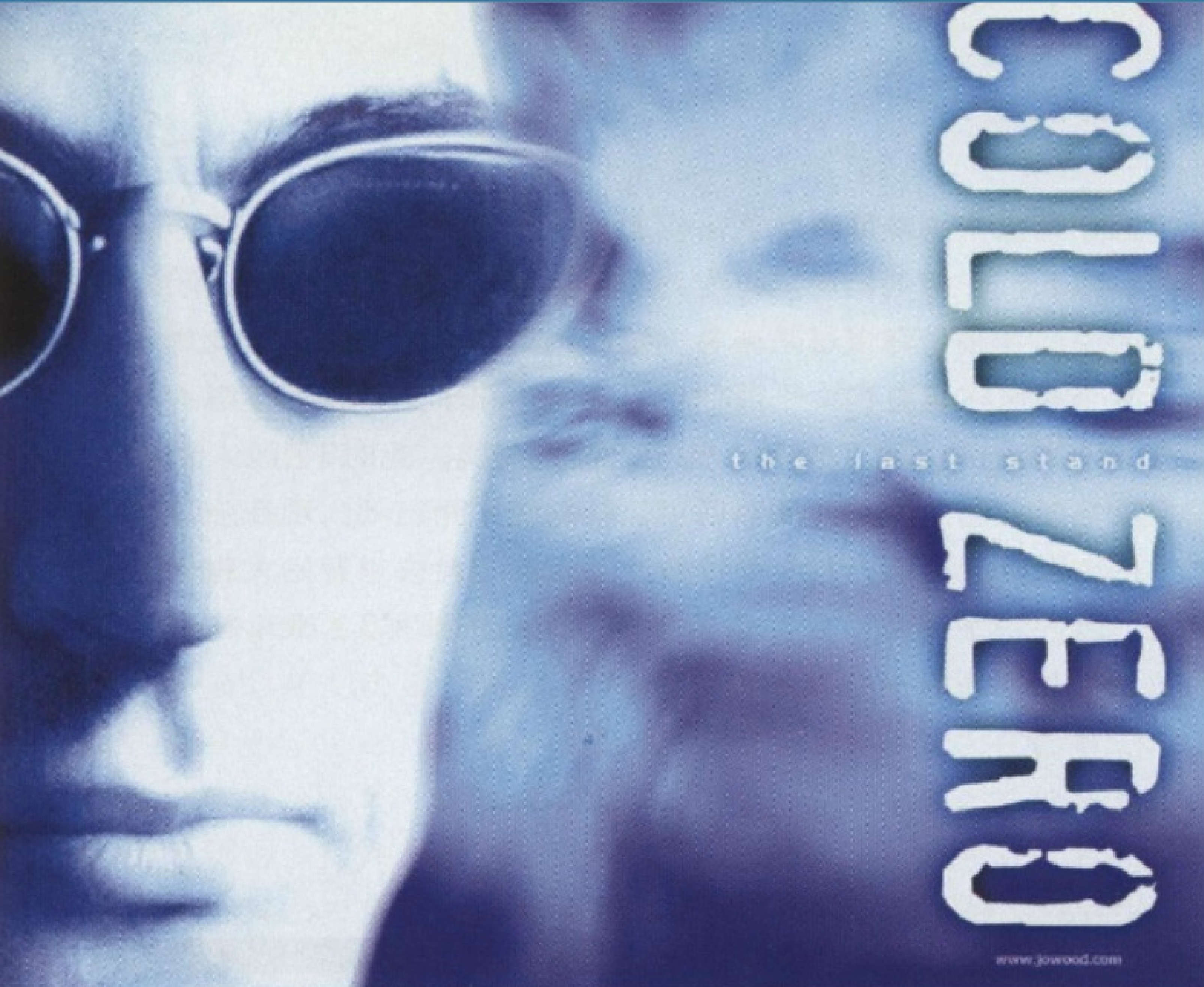
支线任务20：转世灵童

开启时间： 大吊桥会战后
关闭时间： 湖宫决斗
开启条件： 龙九州在队上

来到布达拉宫，得知自从活佛死后这里由丹根护法摄政主持，云仓喇嘛极力主张迎取转世灵童之事，而丹根和罗敦喇嘛却一再阻挠。因为达赖对自己有救命之恩，龙九州决定替他们寻访灵童。到莱亨镇河边找到小孩阿古，将身上的香神珌拿给他看，确定他就是活佛转世的灵童。这时罗敦慌张跑来说丹根在水云林受袭，于是赶到水云林打败一伙血教余孽，回到灵童家再去三界林，在这里发现受伤的罗敦，原来是云仓将灵童劫走。

回布达拉宫找巴措喇嘛对话得知西境驿站有云仓的行踪，来到西境驿站看到血教徒往古城跑去，循踪赶到楼兰城墟，打败一群血教徒救出丹根护法，然后来到布达拉宫南方的藏林，血影魔僧正要使用换血大法让血佛重生，打败血影魔僧和血佛，将灵童送回布达拉宫得到法乐绅。

完成所有支线后，龙九州赶到逍遥湖宫与逍遥大帝展开决战，结果龙九州在最后一击中悟出佛心，逍遥大帝相形见拙退后半步。此后逍遥大帝决定从此隐居于湖宫之内，不悟出破解佛心之法绝不踏入江湖一步……



冰点

■贵州 yago

Cold Zero No Mercy 不死战士

Jowood也算是游戏界的老牌厂商了，该公司近年来新作层出不穷，如《文化》系列、《工业巨人》、《地狱邻居》等等。8月22日由Encore公司代理，Jowood制作的《冰点》更是让玩家们大吃一惊，这款类似《铁血联盟》（Jagged Alliance）的策略游戏具备相当逼真的光影效果，战斗以即时模式进行，人物动作也比JA丰富，而最眩目最耀眼的当数游戏里五花八门的装备了，从刀棍等冷兵器到现代的各种名枪可谓一应俱全。游戏背景故事为S.W.A.T.队员麦克佛雷因在一次任务中错杀人质而被警方开除，无奈之余他与珍小姐开了家侦探所，不料生意一直冷清，债台高筑的侦探所几经辗转被迫移到一间破车库里。直到有一天，麦克佛雷无意中卷入意大利黑手党与毒品贩子们的斗争，而他发现大毒枭竟正在生产一种药性更烈更易上瘾的新毒品——冰点，为了拯救危机中的世界，也为了还清所欠的债务，麦克佛雷不得不与黑手党联合起来对付毒枭。作为一名熟悉各种枪械的前S.W.A.T.队员，他单枪匹马开始了自己的冒险。

总评	83
制作	JoWood
发行	Encore
载体	CD×1
类型	动作
语言	英文
环境	Win9X/Me/2000/XP

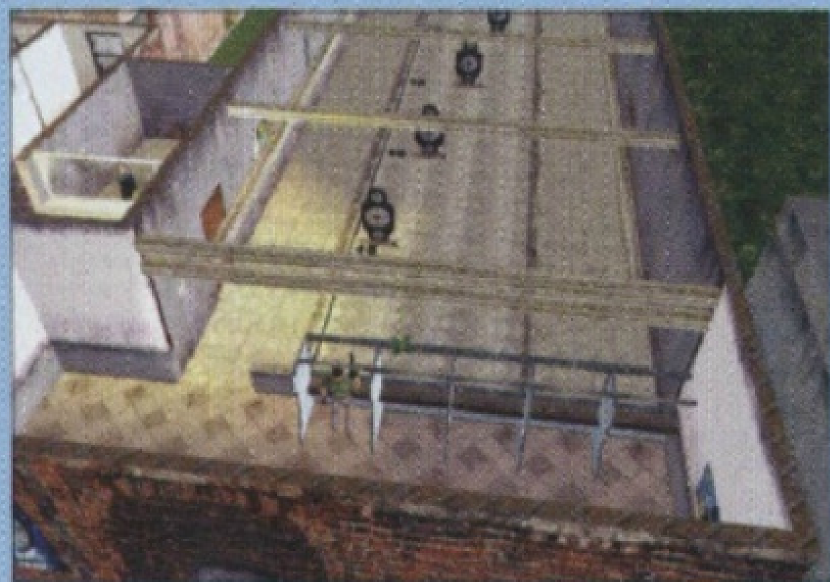


画面：★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★☆

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：128MB
显卡：32MB以上显示卡
硬盘：850MB

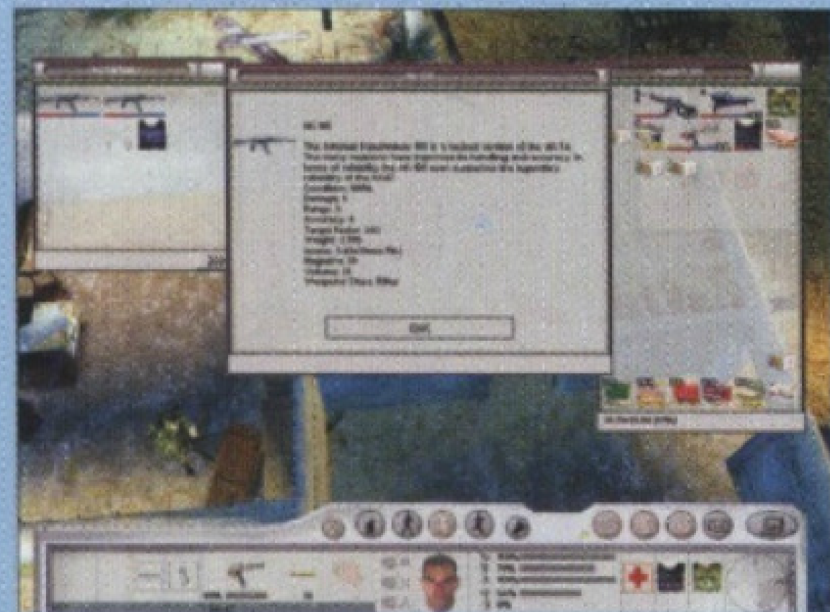
任务01 渔港
The Fish Loading Point

穷困潦倒的麦克佛雷口袋里只剩1500元，和珍谈话后离开车库到街面上熟悉一下情况，建议到武器店里买把GL17手枪，剩下的钱全买9毫米手枪子弹。按S打开技能菜单，把点数加在力量和手枪技能上，前者可增加携带重量。回到办公室里得知终于有生意上门，任务是到港口的码头去救人，离开办公室乘坐珍的轿车开始第一个任务。



到街区靶场熟悉武器性能。

开始时出现在地图左下角，沿路慢慢往前摸进，别妄想能当个现代忍者，掏出手枪一路杀过去吧。打死敌人后记得从尸体上缴获枪支弹药，在铲车旁的工具盒里可得到消音器和意大利语辞典。先别惊动附近大房子里的敌人，沿着木桥沿路清扫零星敌人。来到右下角关押人质的房间发现门被反锁，与珍联系后到地图中部，在汽笛房间的隔壁有



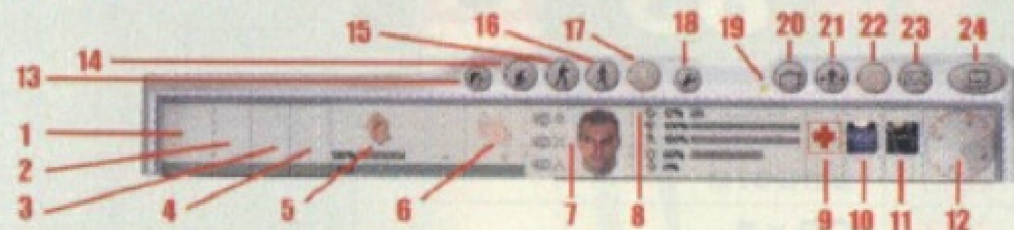
缴获武器后要多对比，择优录用。

新兵入门：

在主角人物属性菜单中有4项基本属性和5类特殊技能，杀敌获取经验值升级后可获得奖励点数，点数可提升各种属性和技能，最高可达到10级。属性和技能值越高所需提升的点数也越多，按照不同方向培养能打造出不同风格的特种战士。4项基本属性为力量、格斗、隐蔽、技术，力量决定主角的负重上限，是游戏中相当重要的属性；格斗决定主角的徒手或冷兵器伤害力，喜欢另类打法的玩家不妨在这方面重点培养；隐蔽可降低主角行进时的动静，使敌人更不容易发现主角；技术可使主角维修磨损枪械、开启门锁或机关，技术值越高所需时间越短。特殊技能分别为近战、手枪、冲锋枪、霰弹枪、步枪5类，近战武器有匕首、棍棒等，手枪、冲锋枪、霰弹枪、步枪各有数十种型号，技能点数越高使用该种武器时的威力越大。同一口径武器分多种类型弹药，即使同一口径同一类型弹药仍然会分成几种不同用途的子弹。以鼠标指向每种枪械图标后按右键可查看该武器的详细信息，包括简介、耐久度、杀伤力、射程、命中精度、目标动能、武器重量、配用弹药、弹匣容量、射击噪声、武器类型等11个方面的资料。枪械射击会造成耐久度逐渐下降，久而久之就会报废，自动武器长时间连发射击时甚至会出现枪膛过热卡壳的情况，此时武器图标变红，必须等待一段时间冷却后才能继续射击。

本游戏操作非常简单——鼠标左键点击目的地为行走，右键是以当前手上武器射击，按下鼠标左右键中间的滚轮不放再晃动鼠标可360度全方位切换视角，按下Ctrl后以左键点目标可扛起敌人尸体转移，躲在障碍物后按下Shift键再对敌人点鼠标右键可进行探头射击，F5快速存盘，F9键快速取盘。每次进入游戏或打开系统菜单后，系统都会默认打开主角头像左侧的始终锁定主角为画面核心的功能，建议将此功能关闭，这样才能查看整个地图的任意区域。每关任务之前麦克佛雷都会出现在自己的车库侦探所里，附近街区有很多店铺，地图最左侧为武器店，可买进或卖出枪械及弹药。下端为旧货铺，战斗中缴获的各种财物都可以拿到这里来换钱；右下角是室内靶场，只要花50元即可入内试射游戏中出现的各种武器；中央位置是咖啡屋，有时候需要在这里获取情报；在地图正上方的铁丝网后还有经营苏制武器的秘密商人，不过要等到第六关才会出现。侦探所内有储物柜，主角可将暂时不用的枪械和弹药存放在这里以减轻负重，但有空间限制。

操作界面：



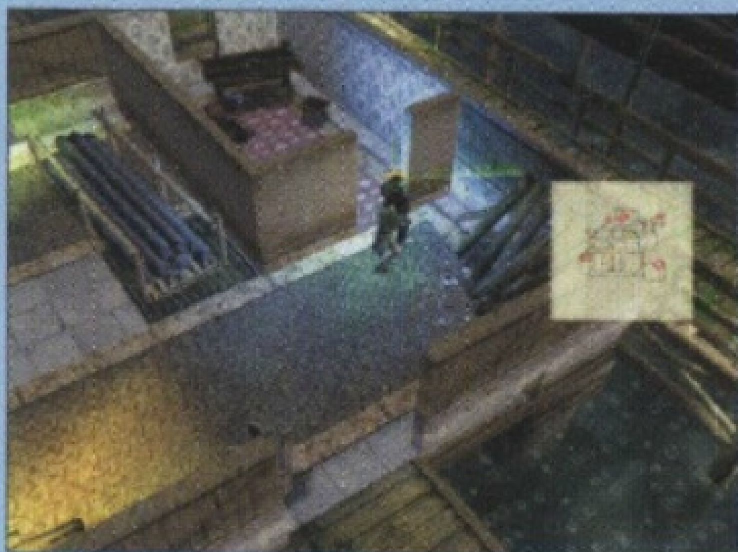
1.维修或开锁进度显示
2.武器配件区
3.武器配件区
4.武器配件区
5.当前手持武器
6.左手（可持手雷、石块）
7.视角锁定菜单（从上至下依次为视角锁定、画面返回主角所在处、始终锁定主角为画面核心）
8.状态条（从上至下依次为生命值、护甲值、耐力、可见度、噪声度）
9.医疗包区
10.防弹背心区
11.外套区
12.简易雷达
13.查看敌人视野
14.蹲姿潜行
15.站姿潜行
16.正常行走
17.快速奔跑
18.使用技术
19.负重警示灯
20.道具栏菜单
21.人物属性菜单
22.地图
23.任务目标
24.系统菜单

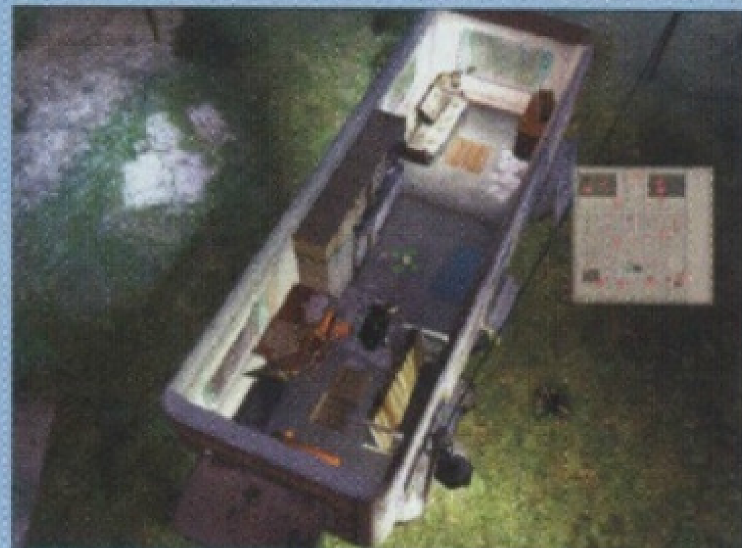
个敌人在那里，偷袭他得到汽笛钥匙。拉响汽笛后引来北面电力房内的两名敌人，干掉他们后前往电力房消灭那里的残敌，然后关闭发电机。人质房会派个坏蛋过来查看，躲在门后伏击即可。在东北角的小屋里有个家伙在看电视，干掉他后可在旁边箱子里找到很多唱片。随后潜入人质房干掉剩下的两名看守，救出人质。此时3名敌人乘面包车出现地图西北角，与人质对话可让其跟随主角行动。现在应该升级了，把点数继续加到力量和手枪技能上。存个盘去杀开始大房子里的敌人，屋内箱子里有很多好枪和弹药。最后干掉那3名乘车赶来增援的敌人，带人质乘面包车撤离。

任务02 野营地

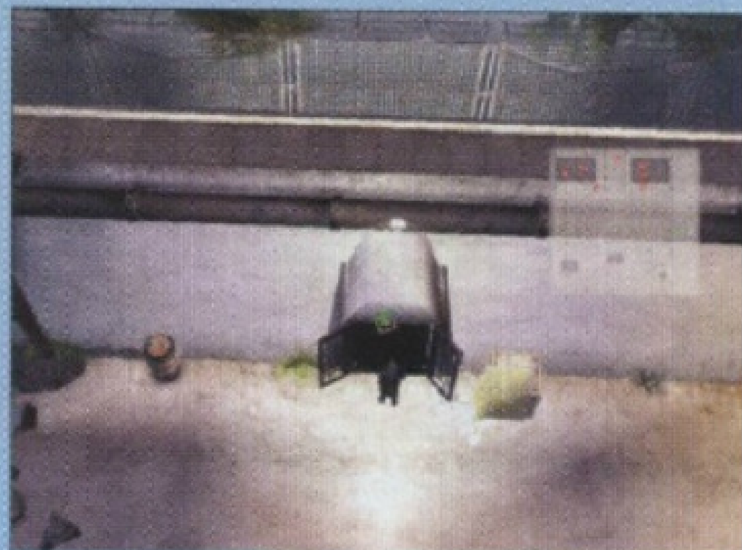
The Camper

回到办公室发现黑手党老大及其跟班来访，原来上次任务救的居然是贩毒分子！毒贩们的生意对黑手党也构成了威胁，黑手党老大威逼麦克佛雷与他联手对付毒品贩子，别无选择只能继续干下去，这次的任务是去野营地的一辆拖车里寻找黑手党老大要的一些照片。先到外面杂货店和武器店去把上次的战利品变卖折现，好装备可留在办公

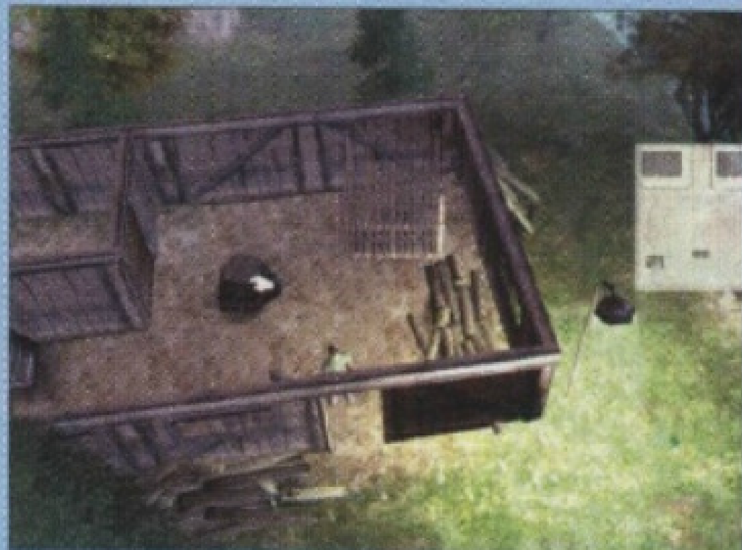

从背后给他来一家伙。


身陷险境自有出路。


关闭电闸诱敌出动。


下水道入口在此。


带着人质撤离。


照片就藏在那里。

室的柜子里，推荐使用GL17或缴获的Socom，如果钱足够最好给自己买件黑皮衣，然后到办公室外点击珍的汽车开始任务。

来到野营区，珍去停车，麦克佛雷在拖车里发现这里已经被人搜查过，根本不可能有什么照片。突然大批武装敌人出现在附近，被困在拖车内的麦克佛雷不得不设法脱逃。先拿取箱子里的装备，然后再打开拖车地板开口，溜出来用偷袭和诱敌伏击的打法消灭周围敌人。接近正上方出口后珍告知那里有一名狙击手，必须先通过下水道到两边货仓关掉电源后才能接近他。于是回到地图右下角的小房子，干掉这里的两名敌人后从房中柜子里得到下水道钥匙，然后下到地图右侧的排水沟中，往上走一段即可找到下水道入口。进去后小心沿途埋伏的敌人，先直走到铁栅栏门前，附近有个梯子可上地面。来到右侧库房外，消灭敌人后拉下库房里的电闸，注意收集值钱道具。返回下水道继续前进，经过两场战斗后从另一出口上到左侧库房外，继续消灭敌人并关闭电闸，然后翻越铁丝网门用快跑直接冲到敌狙击手近处以强火力将其扫倒，缴获Scout轻型狙击步枪一支。此时珍报告左下角的小码头来了几个敌人，看来照片一定藏在那间破屋子里！在桥头诱杀全部敌人后进屋细看，果然在屋中倒扣的箩筐下找到照片，回到打死狙击手处过关。

任务03 码头

The Docks

黑手党老大交待了一个紧急任务：到发生暴乱的码头小镇去解救3名人质。麦克佛雷整顿完毕后驾车前往，中途还换了辆大车。镇上一片混乱，暴徒们肆意横行街头，好在他们中大多数只有冷兵器，利用街道拐角逐批次解决他们，随时注意补充弹药。先解救地图下半部分的3名人质，最有效的战术仍然是诱杀，从人质口中得知在北面围墙里的库房内还关押着第4名人质。每解救出1名人质就要赶紧把他带到地图右下角的大车处，他们会自动登车，小心随时会有零星敌人接近，不要企图把所有的战利品都带上，那样你很快会因负荷超重而无法移动。地图左侧屋后的6名敌人在你靠近时会走开4个，这样解决起来就方便多了。全歼围墙南面的所有敌人后从左侧围墙入口处进入，北面库房右端有4个冷兵器敌人巡逻，必须把他们先解决掉，然后利用开锁技术打开库房东北的铁门，人质就关在门后的小房间内，趁大厅敌人走开的机会把人质迅速带走，或者冲进去干掉他们也行，把第4位人质带上大车过关。

任务04 俄罗斯迪科斯克

Dikowsk-Russian

这回的任务是到俄罗斯的小镇迪科斯克去拿一个手提箱，据说里面有座古董雕像，但整个小镇都处在军队的严密监控下。麦克佛雷的装备被错投到离出发点不远的地方，接头人只给了他一把BF92手枪。这里的士兵们比前几个任务中的流氓厉害多了，他们的自动武器射程较远，务必小心应付。先躲在路口的石壁后，等落单的巡逻兵靠近时空放一枪，这家伙闻声会过来查看，速射打倒他缴获AK-47，然后继续用空枪诱杀周围敌人，在未消灭附近敌人之前不要妄图去拿伞降箱子里的装备。注意地图西端的山头上有个狙击手，从边上绕过去，抓住山洞下的藤蔓爬上山顶干掉他可缴获一支俄制Dragonov狙击步枪，如果你有至少两点以上的步枪技能就可以用它毫不费力地干掉远处的敌人。沿原路下山，对电线杆上的线盒使用开锁技术，地图中间的俄军会因为通信线路不畅而过来



马上会有短兵相接。



打开这扇门要花好长时间。

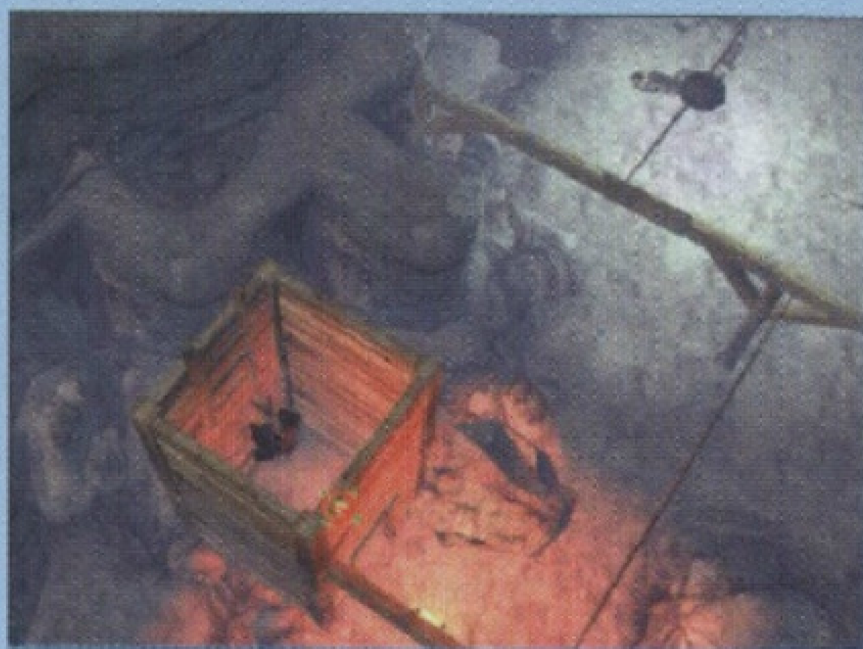


这个敌狙击手非常讨厌。



手提箱就在里面。


矿井里好阴森。


从竖井爬上去。


人质和炸弹都在一起。


准备突入屋内。

查看，伏击消灭他们。再到山脚下，这回钻进山洞里，原来里面还别有洞天，干掉两名敌人后从地图另一边出来，准备迎战巡逻队。最后的目标是地图右上方的那座仓库，解决守卫的敌人后进去，乘升降机来到地下，从柱状容器里拿到手提箱，然后走前面的小门过关。

任务05 旧矿井
The Old Mine

本关紧接上一关，麦克佛雷必须靠自己找到逃离矿井的出口。这里地形极其复杂，也无法开启GPS电子地图查看路线。洞内通道蜿蜒崎岖，还有不少核废料桶，一旦打漏，外泄的核废料会使附近人员不断损血。利用石壁和石柱躲藏，开枪诱敌然后用自动武器近距离狂扫，一般每次对付两名敌人足矣。杀光地图上的全部敌人，搜索附近箱子获得补给，然后从木屋竖井上到第2层。这层有两个上去的竖井，其中一个上去可以拿到钥匙，另一个才是上第3层的通道，尽量全歼地图上的敌人以尽快升级，弹药不够可换上缴获的苏制武器，以战养战，一路苦撑到第4层后，消灭守敌即可从矿井出口离开。

任务06 唐人街
Chinatown

回到办公室整理装备，珍告诉麦克佛雷咖啡馆的埃迪正在找他。到咖啡馆从埃迪那里得知附近出现一名新的武器贩子，此人在地图正上方铁丝网后的大库房中专做苏制武器生意，麦克佛雷必须从铁丝网破裂处翻过去才能见到他。准备好后再去咖啡馆，黑手党老大也在那里，和他谈话得知上次的雕像是个骗局，雕像里藏了一种叫冰点的烈性毒品，

老兵心得：

游戏中大部分武器均可加装消音器、瞄准镜、加长弹匣等配件，这些配件也有不同级别的款式，玩家在执行任务中均能缴获，如果不是迫切需要建议不用从武器店购买。基本属性中的力量和技术必须优先考虑，前者可保证主角能扛回更多的装备财物，毕竟高档武器只会越来越重，后者可尽快打开门锁机关或修复武器。通常情况下的武器技能培养只需重点发展手枪和步枪两大类，游戏初期离不开手枪，后期如主武器弹药耗尽也可用来紧急防身。冲锋枪弹药消耗太快，霰弹枪射程和精度都差，所以应尽早向步枪发展。步枪类武器中有杀伤力高、射程远的自动步枪，还有号称远程之王的狙击步枪，以及M249机关枪。选择武器不但要看杀伤力、命中精度，更要看综合素质。例如手枪中首推GL17为佳，因其使用的9×19毫米子弹补给非常容易，17发的弹匣容量在手枪中无人可比，尽管杀伤力和命中精度都排不到顶级，但也不算差。步枪是主力武器，笔者血泪推荐AK-101，这种AK-47的后继枪型采用5.56×45毫米北约制式弹药，杀伤力为7，射程为11，命中精度为5，总的来说比美制M16枪族要好一些，更重要的是它不但能上瞄准镜，还可以加挂一个弹鼓，弹匣容量高达99发，在游戏后期激烈的战斗中格外好使。战斗中缴获的枪械都可以卖给武器店，但有时候玩家想留下枪中的子弹，此时可将要出售的武器装备到手上，然后用鼠标点击武器图标右边的弹药图标，选择带叉弹药图标即可将子弹卸下。

本作任务风格绝非秘密潜入型，敌我火力对射乃司空见惯之事，因此战斗前务必准备好防弹背心和医药包，随时注意查看生命值和护甲度，生命值下降时使用医药包回血，护甲度太低就该换新防弹背心。每关任务中要力求全歼敌人，因为消灭敌人越多获得经验值也越多，这样才能尽快升级并提高重要技能。由于通常情况下敌众我寡，如硬拼很快就会命丧黄泉，所以必须先分化敌人力量，然后再逐个吃掉。经笔者探索感觉最实用的是诱杀战术，即利用跑动或放空枪发出的响动将附近敌人诱到理想地点，再以迅猛火力歼灭。很多时候敌人也装备精良，每次诱杀很可能消耗大半个弹匣，如果此时又有敌人闻声赶来就非常危险了，上弹匣或用鼠标换武器都需较长时间，说不定动作未完成敌人就把你打成筛子了。其实本游戏中提供的热键定义功能即可解决这个问题，打开道具栏菜单，按下Ctrl键不放可看到武器图标下的的数字，那就是数字热键，没有的是还未定义，以鼠标左键指向某件武器后按Ctrl加数字键可重新定义武器热键。如将GL17定义为2，AK-101为1，诱杀作战中使用AK-101，如弹药耗尽又有敌人逼近时按2即可换上GL17。如果能轮换用好两支自动步枪基本上就可高枕无忧了，但你的负重量也会直线上升。

有人服用后因为过度兴奋企图在唐人街引爆炸弹，麦克佛雷的任务就是去解决危机并拯救人质。

开始时麦克佛雷出现在地图左上角，附近敌人很多，还有猎狗出现。继续用诱杀战术蚕食敌人，逐步向东侧关押人质的房间靠拢，人质获救后会自行离开，而炸弹也在这座屋子里，不过拆除它需要两把钥匙，这两把钥匙分别在地图左下角和右下角的两座房子里。仍然用诱杀战术扫清沿途敌人，把房子里的坏蛋引出来消灭，得到两把钥匙后炸弹房子里会出现敌人援兵，这些家伙分兵四处搜索，仔细把他们解决掉。最终拆除炸弹后左上角的入口处又会出现敌人援兵，此时只要干掉他们并回到任务开始的地点就能过关。

任务07 货运公司
The Truckage Company

侦探所欠下的陈年老帐终于还清了，看来黑手党头子还真大方。不过珍告诉麦克佛雷，冰点的样品被毒贩们寄走了，当务之急要赶紧到货运公司仓库去窃取相关单据，必须弄清楚毒品被寄到哪里去了。于是麦克佛雷深夜潜入货运公司仓库区，这里巡逻的都是保安，但如果被他们发现或杀死其中任何人或狗都会引发安全警报，那样半分钟后大批携带重武器的援兵就会乘车赶来，因此本关要求玩家必须实施秘密潜入战术。先利用集装箱作掩护溜到地图左下角，然后看准机会摸进两座仓库中间的空地里。把握正上方警卫巡逻的规律，用开锁技巧打开左边仓库门，迅速闪进去躲在箱子后面。这里有两名守卫，一人在二楼夹层游动巡视，一人在箱子周围转圈，先拉下电闸关闭栅栏电网，然后等二楼夹层的守卫走过时迅速爬梯子上去，目标是小屋柜子里的保险柜钥匙。得手后小心撤离，如法炮制潜入右边仓库，一楼的守卫很容易就能避开，不过在仓库角落里有个装满值钱衣物的箱子，要靠近就有点难度了。上二楼时一定要非常小心，厕所里的药柜中有泻药，等二楼守卫离开保险柜房间时进去给他的饮料下药，然后躲进内间，等这家伙上厕所时迅速出去开保险柜拿取单据文件，然后走人。二楼守卫这里有点难度，但也可以摸出冲锋枪杀进去扫倒他，然后迅速拿上文件，冲出仓库，沿路遇人杀人，遇狗杀狗，争分夺秒跑到地图右下角，这里有棵树，可以爬上去藏身。等敌人援兵来搜捕时绝对安全，趁他们聚集到仓库附近时赶紧下树朝南面铁丝网飞奔，靠近即可过关。

任务08 堡垒
The Bunker

根据珍的调查，冰点的样品被偷运到中东地区的一座秘密军事基地里，那里似乎还有座地下工厂，如果让坏蛋们弄清配方并生产的话这个世界就危险了，麦克佛雷立即前往探查。一开始先搭乘卡车混入这个戒备森严的军事禁区，诱杀附近敌人后在上方的房子里可发现一些补给，然后借助坦克和箱子的掩护扫清地图左边区域内的全部敌人，注意不要躲在油桶附近与敌人交火，一旦发生爆炸会殃及池鱼。在地图左端有间大厂房，里面有座电机，拨动电机开关可启动电梯。通往西区的道路被一面高墙堵死，走到大门附近的房子那里，注意看会发现靠墙堆放着很多汽油桶，站远一些朝它们开火，油桶大爆炸会把墙壁轰开一个大口子，现在可以进入西区了。这边敌人更多，但只要小心谨慎不难消灭他们，在右下方的大房子里有不少装备弹药，里间有个正在查看弹药箱的家伙，他会向你哀求饶命，不要在近距离内


躲在这里见机行事。


可以在这棵树上暂避一时。


朝这些油桶射击。


从这里乘电梯下去。

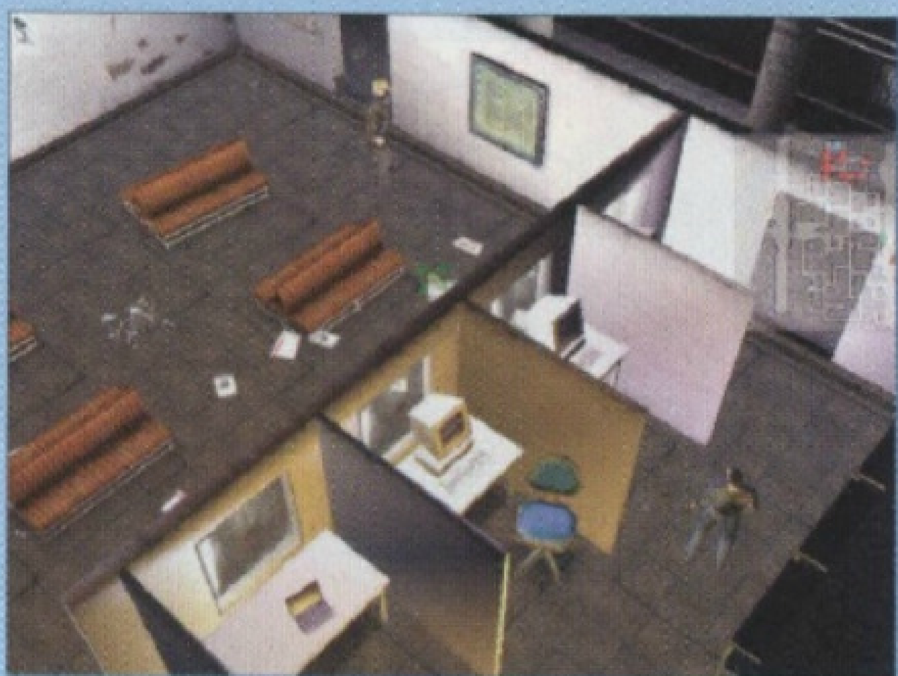

进入密室。

向他开枪，否则这家伙握着的手雷会落下爆炸，大家同归于尽。最后到右下方有隐蔽网掩盖的小房子里乘电梯下去。

任务09 地下工厂
The Tract

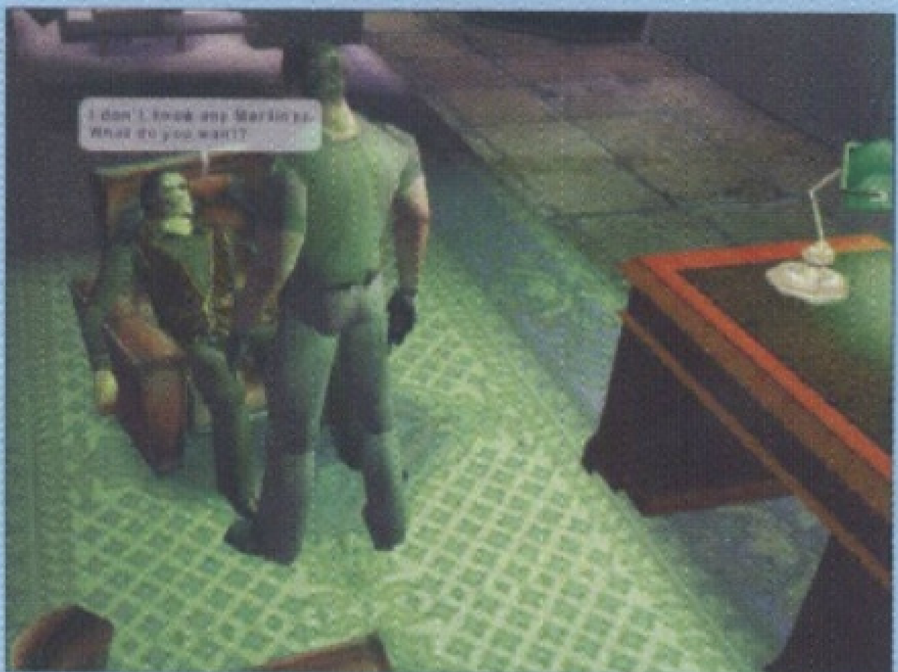
来到地下工厂，一开始出现在地图右上方，这里地形复杂，有大量机器设备可供藏身。任务目标是进入左下角的密室窃取文件，要打开通向密室的大门必须先开启位于地图左上、右上及右下位置的3个红色开关，这3个方形开关左右两侧都有招贴画，很容易就能找到它们，按下后密室大门上的指示灯会有变化。但在打开开关前最好先剿灭地图上的所有敌人。密室大门开启后会有一股敌人援兵出现，干掉他们进入密室，在尽头的壁柜里拿取文件。这时密室外又出现大批敌人援兵，迅速赶到密室门口设伏，手上武器最好换成有加长弹匣的自动步枪，准备迎接一场恶战，面对涌入的敌人切忌浪费弹药，力争做到三发点射毙敌一名。好在并不是所有的敌人都会扑进来，战斗告一段落后离开密室继续清剿外面的敌人。由于发现了入侵者，敌人关闭了通向地图右侧区域的4道闸门，麦克佛雷可使用开锁技术开门，但千万要小心门后的敌人，消灭他们后从右上角的来处返回地面。


敌人尸横遍野。


这里可缴获鲨鱼的笔记本电脑。

任务10 逃离基地
The Base

地面上的情况更糟，光看地图上密集的红点就知道来了不少敌人。电梯小房间外围满了敌人，麦克佛雷可从门边跑过以吸引敌人注意，等他们涌入时躲在门边点射，很快门口的尸体就会堆积如山。在诱敌之前最好多准备几支装满子弹的自动步枪，否则你会因弹药耗尽被残敌乱枪打死。好不容易挺过去，由于是连续作战，子弹已所剩无几，此时最好换AK-47作主武器，它所用的7.62mm子弹随处可得，再配上瞄准镜和加长弹匣威力也不弱。基地里出现的敌人援兵会不断四下搜索，找个好地形继续诱杀他们，AK-47子弹多，不必吝啬，蹲在墙角或箱子后只管近距离扫射。注意附近屋子里原先发现过武器弹药的地方还会有东西，如果升级了最好能加点力量，要不你很快就会发现自己扛不动了。从打开的围墙门潜入地图左侧，如果不想全歼敌人可直接溜到正下方的基地入口处结束任务。


大刑拷问毒贩头子。

任务11 地铁车站
The Metro Station

缴获的秘密文件表明，国际大毒枭马丁斯与此事有关，但这家伙在中美洲一带神出鬼没，没有人知道他的确切位置。但他在本地有个绰号叫鲨鱼的毒品代理商，鲨鱼及其手下匪徒们躲在废弃的地铁车站内，如果能找到他肯定可以了解一些有关马丁斯的情报。回到办公室的麦克佛雷赶紧把多余装备卖掉，武器店里此时会有AWS重型狙击步枪，虽然价格不菲但绝对物有所值。

来到阴暗的地铁车站，地图上显示的敌人还真不少，注意他们的近战火力相当强，稍不留心就会死在对方霰弹枪下。从地图右下角出来后很快会有敌人过来搜索，因此要迅速转移到比较适合躲藏和伏击的地方，不过最好的办法仍然是尽快消灭他们。往上走的道路被一列车厢堵死，进左侧的迷宫隧道，里面灯光幽暗，敌人的游动哨不断出没，只要一声枪响就能把他们引过来，但每次不要太贪心。在地图左侧中部的大厅里毒贩们正在交易，

逐渐把里面的群敌诱出来干掉，最后杀进去夺得一箱毒品样品。接着从右上角的出口回到路轨上，不断消灭沿途敌人，在右下位置的办公室里可缴获鲨鱼的笔记本电脑。最后浴血奋战到正上方位置可找到正在看电视的鲨鱼，面对麦克佛雷的大口径手枪，这家伙终于交代了马丁斯藏在墨西哥某地。完成任务后从地图右上角的路轨出口离开。

任务12 墨西哥埃科罗
El Coro-Mexico

本关建议携带一支加挂3级瞄准镜的AWS重狙，这样打起来会轻松一些。当麦克佛雷来到墨西哥境内的埃科罗后却发现这里几乎已经是一座荒废的小镇。一开始要立刻逃入旁边的木板屋，躲进最里面的房间，麦克佛雷会听到街道拐角的4名敌人在商量如何搜捕自己，难道他们早知道自己要来？这些家伙很快会散开搜查，在房间里弄出点声音把他们引过来，AK-47的连续点射就能打发他们。结束战斗后接近右侧地图上方的通道，诱杀里面巡逻的敌人，继续向右，拐弯后可看到一名狙击手，用狙击步枪敲掉他，同时要准备迎击扑过来的其他敌人。沿着街道绕到地图左下角，这里有一辆翻倒的大公共汽车堵住了大部分路口，里面还有好几名敌人躲在沙包后严阵以待。快速跑到公共汽车后或放空枪诱敌，或者退到远处选择合适角度狙杀掩体中的敌人。一番血战后进入地图下方的空地，干掉残余敌人，在右下角可找到珍的轿车，上车结束本关。

任务13 墨西哥安提腊
Antira-Mexico

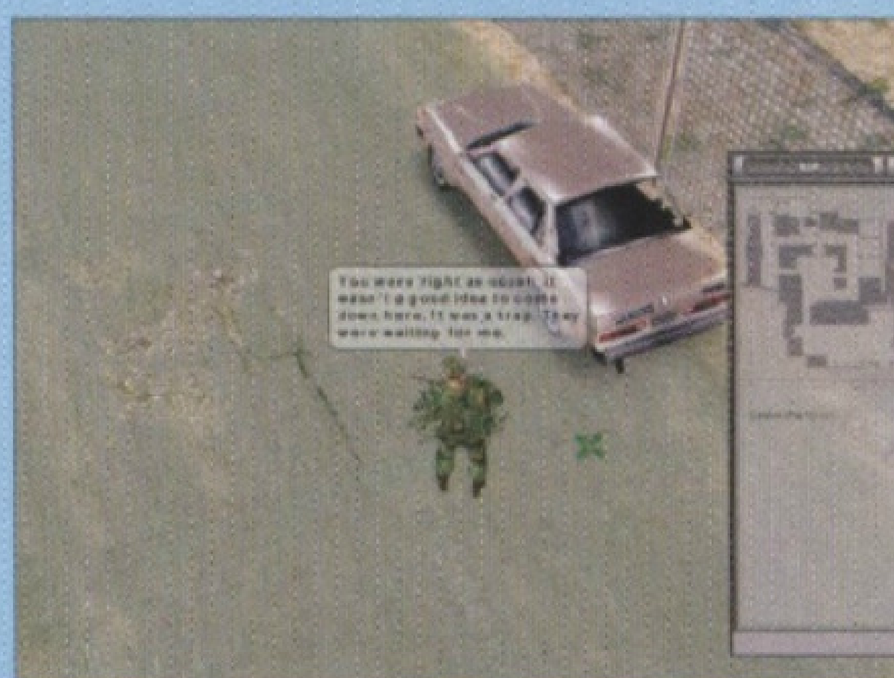
显然马丁斯知道了麦克佛雷等人在追杀他，因此才有上次的小镇伏击，但根据珍的情报，马丁斯有个心腹助手拉姆尔，如果找到他一定能获得马丁斯的准确情报。于是麦克佛雷赶到拉姆尔藏身的安提腊镇，准备活捉这个坏蛋。

一开始出现在地图左侧的军用卡车后，先诱杀周围零散敌人，注意要把敌人的尸体藏进屋角的大箱子中，否则被游动哨发现会引发警报。摸近右下方的配电房，从栅栏外跑过，将里面的那名敌人引出来干掉，然后射杀栅栏内的猎犬，把尸体都藏进箱子里，进入配电房关闭高压电网开关。地图上方会有一名敌人过来查看停电原因，躲在配电房中将其伏杀。接下来用狙击步枪远程射杀地图上方铁丝网后的敌人，尤其是哨塔上的敌人。清扫完毕后翻越铁丝网进入地图上方的毒品实验室区，潜入屋内可看到好几个坏蛋正围着一条生产线忙碌。要在他们惊觉之前开火，每人两个点射，先打手里有枪的。里间是毒品实验室，有个角落里还堆放着氧气瓶，站到门外较远处朝氧气瓶开火，巨大的爆炸足以摧毁实验室。然后回到大道上，翻越栅栏门进入右侧别墅区，干净利索地解决掉住宅外巡逻的敌人。注意屋内的大部分敌人不会因为外面传来枪声而擅离职守，因此要绕到别墅后面进入，一旦遭到追杀就快步跑到拐角处实施伏击。别墅屋内墙上有个开关可打开狗舍大门，进去将4条恶犬干掉，最后回到别墅里靠近拉姆尔点鼠标左键打晕他，按下Ctrl加左键将其扛起，走到别墅栅栏门处将其丢下，然后翻身越过栅栏门，在门外可继续将其扛起，一直朝左走到尽头即可过关。

任务14 危地马拉亚帕拉
Yapala-Guatemala

终于查到马丁斯就躲在危地马拉的一个叫亚帕拉的小村内，这家


攻打路口。


看来这是一次埋伏。


躲在篱笆后等待敌人上钩。


翻过铁丝网进入配电房。


这里可以拿到地图。


利用叉车翻越铁丝网。


乘卡车离开机场。


终于找到了冰点配方文件。

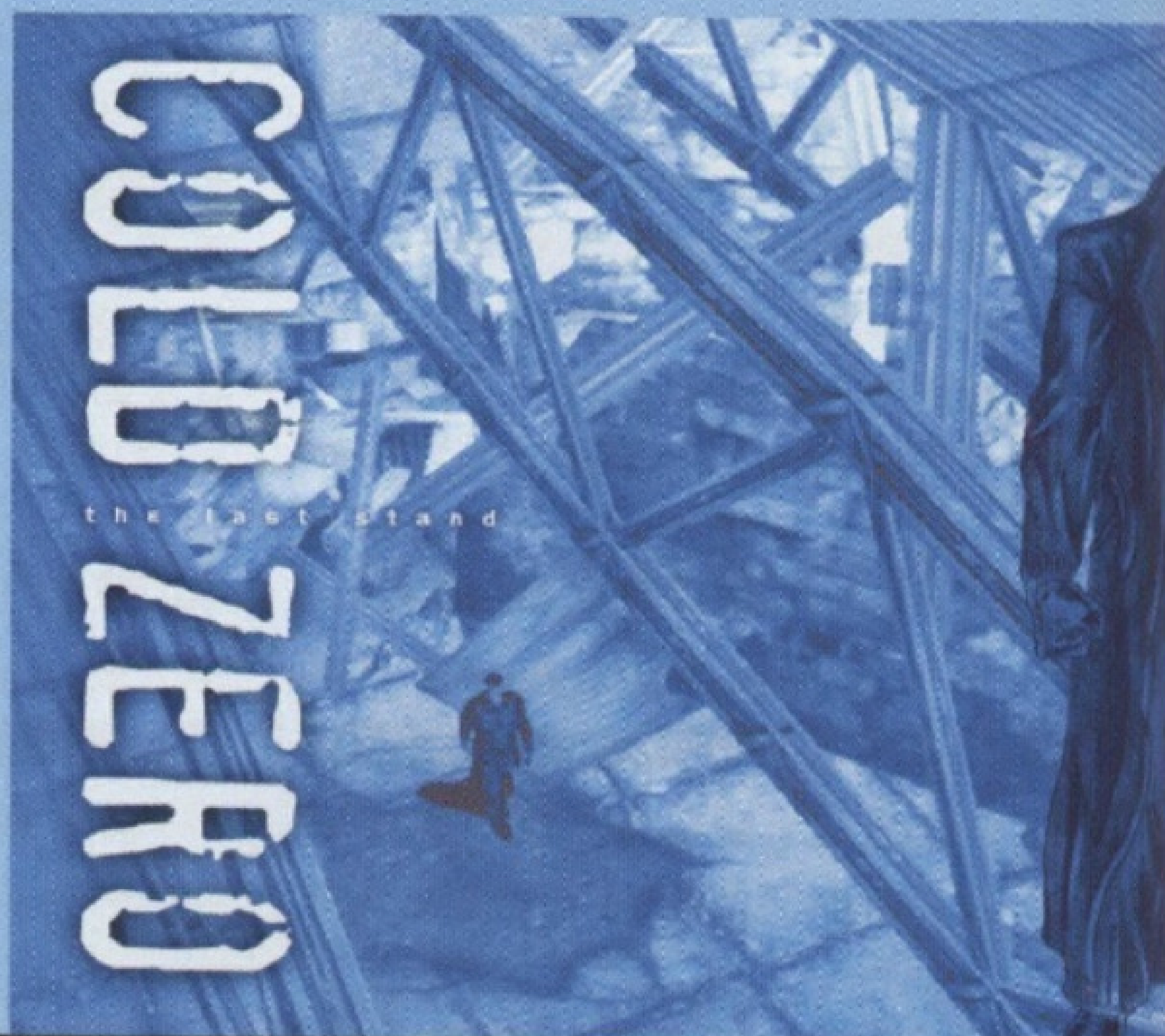
伙不但拥有私人武装，甚至还买通了当地军队，为了阻止他造出冰点危害世界，麦克佛雷决心深入虎穴。回到办公室为最后的决战整理一下装备，把所有的好东西都带上，推荐装备为改良后的AK-101和AWS，外衣也最好换成绿色迷彩服。

麦克佛雷躲在给马丁斯运送补给的飞机上来到亚帕拉，但马丁斯显然已经有所警觉，机场布满了大批武装敌人，地图上的红点简直多如牛毛。一开始麦克佛雷出现在地图左上角，先向右沿跑道一路清扫过去，有AWS的帮助就轻松多了，在木屋中可获得不少弹药补给。接着往下进入仓库区，利用房屋和集装箱作掩护摸到地图最右侧，在那两间无法进入的库房下方有1间木屋，在屋内柜子中可获得通往马丁斯所在庄园的地图。在木屋下方靠近铁丝网处有1台叉车，操纵它升起叉台，然后可利用叉台翻越铁丝网进入地图右下角。解决掉附近敌人后打开停车场大门，然后上最靠近大门的那辆卡车结束本关。

任务15 邪恶庄园

The Hacienda

麦克佛雷出现在一片枝叶茂密的热带丛林中，这里道路曲折，周围情况不易看清，而且敌人活动范围也很大，稍有不慎就会遭到致命火力的围剿。开始时麦克佛雷出现在地图左上角，在诱杀附近两名敌人之前千万要小心河对岸的那名敌狙击手，他手里的550-1突击狙击步枪威力不弱，等这家伙走到小桥边时伏击干掉他。注意不要再往前进，先用狙击步枪射杀谷口把守之敌，等待片刻后还会有不少敌人涌出来查看，把他们全部解决后再进谷口。木屋里有很多手雷，前面不远处有两名敌人巡逻，其中一人手持M249机关枪，务必先放倒他。沿路拐弯后远程狙杀开阔地上的敌人，注意桥头附近的哨塔上有敌人狙击手，蹲下瞄准敲掉他。再次拐弯后，在别墅区大门旁还有一座哨塔，上面也有一名狙击手等待着你的“关怀”。干掉这名狙击手后不要朝别墅区大门去，在拐弯处可发现一个白色的通风口，从通风口下去来到马丁斯的秘密实验室，换上自动武器扫清实验室里的敌人。在尽头中央控制室的操纵台上有个闪光按钮，点击一次后可发现这原来是个可释放毒气的自毁系统开关，用它来摧毁实验室再合适不过了，但现在还不是时候。在中央控制室旁的屋子里可找到上地面的梯子，上去后来到庄园里的一座房子中，使用开锁技术开门后立刻闪到一边诱敌入瓮，庄园里也就五六名敌人，对付他们不用节约子弹。马丁斯躲在右下角的豪华主屋内，这家伙手持G11无壳自动步枪，火力非常强悍。麦克佛雷用开锁技术开门后要迅速跑开，从玻璃屋顶可看到他的一举一动，等他背转过身时立刻冲进去狂扫，打倒马丁斯后从卧室柜子里拿到冰点的配方文件。最后返回自毁系统开关处，按下开关后迅速逃回庄园中，登上那辆轿车，在爆炸中逃离这片罪恶之地。P



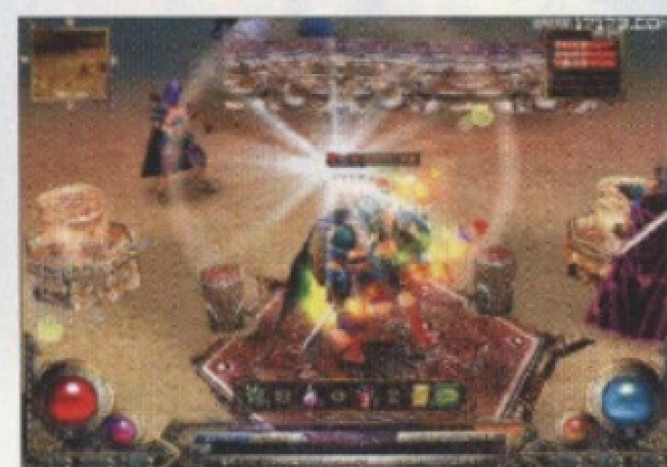
网闻急报

《传奇3》国庆期间重新开放万事通任务



9月20日，光通娱乐重新开放了万事通任务。调整后的万事通任务奖励已基本平衡，使玩家在打怪升级之余，有机会去经历一次新奇有趣、引人入胜的任务之旅，并由此获得适当奖励。同时为欢度国庆佳节，光通娱乐还于10月1日～10月5日在北京日坛公园举办《传奇3》狂欢节活动，很多玩家都参加了此次活动。

《使命》"赏月佳语"活动大奖揭晓



中秋期间，在《使命》举办的"赏月佳语"之"最新奇"留言评选活动中，众多玩家将自己的新惊奇都汇集成文字登在留言板上。在洋洋洒洒数千条留言中，活动主办单位本着"参与第一、快乐至上"的原则，评选出了"最新奇"大奖，具体获奖名单如下：无敌小锋、森林雨滴、454545、wududuo、歌德、传说天下，这些玩家将获得由世模公司《使命》运营组精心准备的神秘礼品！

晶合中游网《童话》商会第一乐章成功举行



9月20日，晶合中游童话商会在"美人鱼"服务器1线商场和"海的女儿"服务器3线商场中的第一次夜市活动圆满结束。虽然近期童话卖场因为种种原因显得有些萧条，但此次夜市活动还是吸引了大量玩家参与。因为中游商会准备充足，商品品种繁多，并且质量都很高，所以尽管来购物的玩家非常多，但完全没有出现缺货现象。在中游商会合理的组织下，杜绝了以往在交易当中出现的骗子问题。通过论坛的监督与奖励，热心加入商会的玩家很注重中游商会的品牌效应和个人的商誉。同时由于商会内部有协调好的统一价格，并在论坛公布，所以来购物的玩家基本上对商品的售价表示满意。

韩国网游排行榜（9～10月份）

收费游戏：	
1	仙境传说
2	天堂
3	奇迹
4	Tales Weaver
5	RYL
6	神之领域
7	Maple Story
8	风之国度
9	疯狂坦克2
10	pristontale
测试游戏：	
1	天堂2
2	A3
3	Shininglore
4	Trickster
5	Tantra-online
6	Seal-online
7	猎人

资料来源：韩国onplay杂志

台湾省网游排行榜（9～10月份）

1	仙境传说
2	天堂——亚丁王国
3	天翼之链
4	魔力宝贝
5	无尽的任务
6	石器时代
7	A3
8	奇迹
9	命运
10	最终幻想 XI

资料来源：巴哈姆特电玩资讯站

云网销售风云榜（9月份）

1	网易一卡通
2	《决战》网络游戏卡
3	网星欢乐卡
4	《征服》游戏卡
5	华义WGS游戏卡
6	《奇迹》网络游戏卡
7	《仙境传说》网络游戏卡
8	《破天一剑》网络游戏卡
9	《天堂》网络游戏卡
10	《骑士Online》游戏卡

资料来源：游戏卡销售网站云网

网游大市场

《仙境传说》

头饰价格（RO币）

王冠：8000万
后冠：6000万
天使：2800万
亡者：1500万左右
骨盔：700万
大巴帽：2000万
恶魔夹：2500万
黄金冠冕：500万
黄金帽：200万
牛仔帽：250万
绅士帽：280万
回忆帽：500万
羽毛帽：700万
魔法师帽子：350万

卡片价格（RO币）

剑鱼卡：250万
木乃伊卡：75万
黑蚁卡：90万
青古卡：170万
异变鱼卡：30万
伞蜥卡：400万
转蛋卡：50万
鸟蛋卡：120万
犬妖卡：100万
赤苍蝇：350万
溜溜猴卡：110万
白幽灵卡：140万
杰洛米卡：50万
卡利斯格卡：2000万
小巴卡：180万

《传奇3》

战士武器价格（传奇币）

诺玛修罗：300万
沃玛修罗：350万
凝霜：100万
双刃剑：300万
炸铜炼狱：500万
命运之刃：700万
炼狱：1400万
潘夜命运之刃：1500万
裁决：4000万

道士武器价格（传奇币）

银蛇：250万
诅咒银蛇：300万
无名刀：500万
潘夜无极：1500万

法师武器价格（传奇币）

红光偃月：100万
沃玛偃月：200万
诺玛魔杖：900万
血饮：2000万
潘夜血饮：2500万

网游新动态

游戏名称	升级版本	更新时间	更新内容
《彩虹冒险》	黄金版	9月26日	除了增加期待已久的第五频道、全新登场的强力怪物、梦幻传说的金卡系统、随机生成的多样地图、全新形象的帅气人物、ACT游戏的boss系统等，还带给玩家更为平衡的人物特性，更多选择的物品组合，更加体贴细致的游戏系统和更加华丽精致的游戏画面！
《破天一剑》	天地英雄版	9月24日	继《破天一剑》推出的大型线上活动"天地英雄四部曲"中的"响马子安的逆袭"、"文殊传奇"、"英雄降世"之后，最后一部最为浩大的"小恭城"之战，在《天地英雄》的首映期间于天地英雄版中正式推出。
《人间》	外测	9月25日	完全本土化的制作、原滋原味的武侠！浓厚的民族风情、远古的都市背景！逗趣的人物造型、轻松的游戏人间！倾情打造中国武侠文化，展现浓厚华夏民族风情。
《美丽世界》	2.0骇客双雄	9月26日	增添全新动感职业"超能者"、"枪手"；增开新地图"燃情大漠"；增开新NPC；增添全新道具、装备、技能等。

热点追踪

龙蛇争霸，风云再起

——《传奇》登陆中国2周年记

编者按：众所周知，《传奇》是网络游戏运营史上的一个奇迹，累计注册用户超过1亿人次，最多同时在线人数近70万，可以说是《传奇》开辟了中国的的网络游戏市场。时值《传奇》国内正式运营2周年之际，我们编写了这个专题，回顾《传奇》两年来的光辉岁月，并对其将来加以展望。

■策划 本刊编辑部



《传奇》面目写意







在免费E-mail开始收费，免费BBS开始会员收费制，电影网站开始收费，IT人挖空心思想赚网民钱的时候，盛大运营的《传奇》让大家实实在在地看见了网游身上的巨大经济价值和潜力。《传奇》的确养活了不少人,开创了一种运营模式，带动了一批相关产业，也使游戏产业在国内成为堂堂整整的第四娱乐，《传奇》改变了网游的社会地位，改变了媒体的宣传走向……

对一些老玩家来说，《传奇》是单调的游戏，太简单了点。可对于大多数才接触网络的网民来说，却是接触电脑最好的教材。玩一个月的《传奇》，在游戏中聊天练成的打字速度，不比培训班练一个月的五笔速度慢，而且愉快的玩乐中还有许多意外的收获。于是《传奇》给网吧带来许多顾客；于是《传奇》给电脑公司销售了不少电脑；于是盛大有了70万同时在线人数、1亿注册用户的成绩；于是国内的网游市场如一夜之间遍地开花。

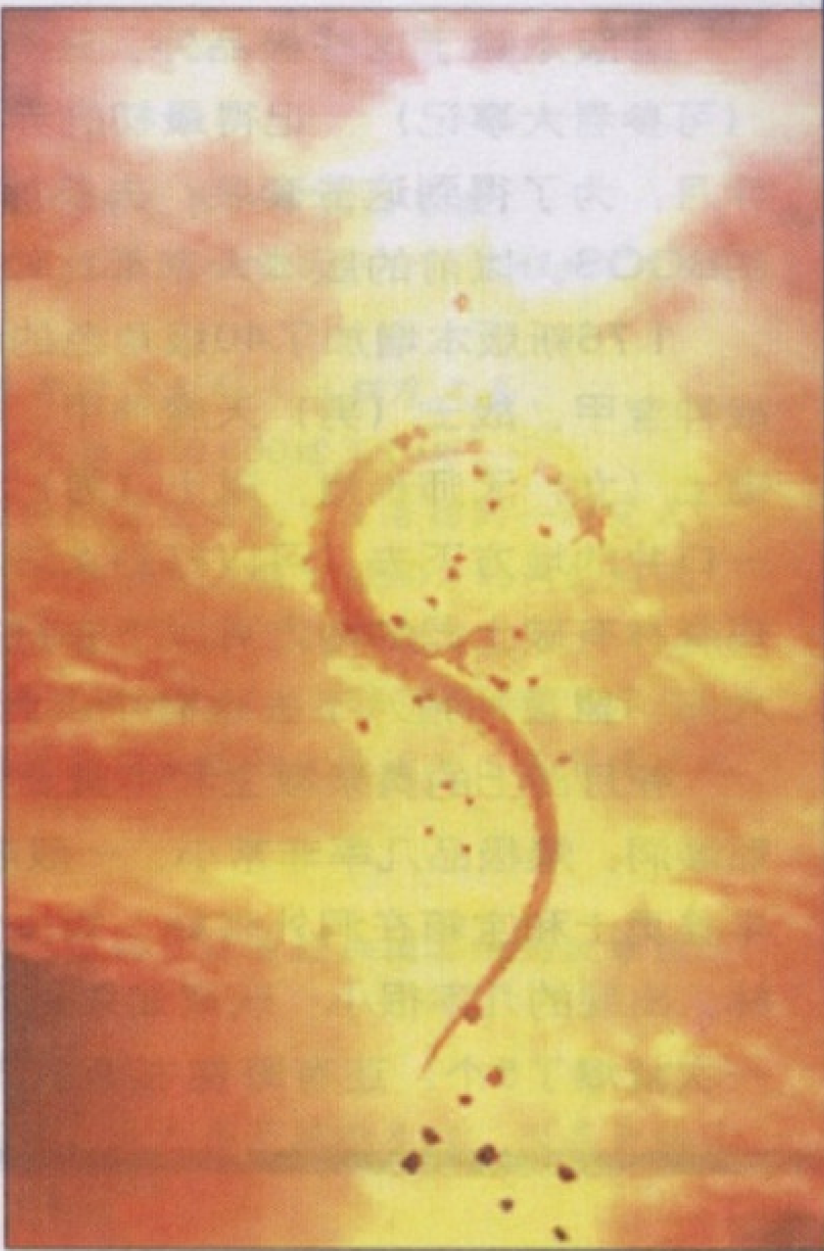
《传奇》游戏除了简单外，当然还有其他特色，游戏里的人物衣服设置也很受玩家欢迎，能够在一定的等级换装后体现出玩家的个性，而且男女的衣服特点鲜明，一目了然。传奇属于武侠类游戏，画面古色古香，房屋中各种家居设施齐全，一派中国古代家庭的风格，符合中国玩家的审美标准。《传奇》整体以2D画面为基准，使它不像《奇迹》等3D游戏一样眼花缭乱（接触网络不久的玩家大多不习惯3D游戏，《传奇世界》游戏可以自由设置在3D下还是在2D下游戏，结果选择2D的往往比3D的多）。在许多游戏中对PK功能有很大的限制，要打架还要向对方提出申请，“怎么我杀你，还要你同意”；而在《传奇》中则不然，心情好可以杀人，心情不好也可以杀人。虽然杀人过多者也会受到惩罚，但玩家发泄的是现实里的情绪，惩罚的是虚拟游戏里的小人，玩家觉得赚了。许多对现实中不如意的玩家，更容易沉迷其中，因为《传奇》沙巴克攻城的设计恰好能满足他的欲望，为了拥有自己的城

市，带领一帮人冲锋多过瘾。

综上所述，这些都是传奇具有强烈吸引力的原因，但由于初期经验不足，导致了账号密码保护不够完善，交易功能不够安全等问题。盛大也已经意识到了这个缺陷，在新开发的《传奇世界》中，有了方便找回密码的机制。传世的客服很不错，有问必答听的人心情愉快。在申请账号时多了项手机绑定，直接用手机要回密码！在1个小时内便可非常方便地要回密码。

中韩《传奇》之争可谓2003年中国网络游戏界的“第一大案”，就当时的情况看，盛大的麻烦似乎真的不小——扯上一身官司会好过吗？不过，盛大在《传奇世界》人数稳定在10万之时，在8月18日除了取消新加坡仲裁外，上海盛大还与韩国Actoz秘密和解，让无数游戏界媒体和游戏玩家惊叹不已。

笔者作为首批“传奇”通讯社记者，很长时间没在这个游戏里沉醉了。在《传奇》运营了2周年之际，或许节日的感触总是特别多，笔者也对《传奇》心有所感，总想写点什么，如今借此机会回忆我在游戏中的一些心得，算是了却一桩心愿。





难忘的极品世界

笔者曾经在最初的一年里，非常投入地在《传奇》中疯狂练级。后来虽然被许多新的游戏吸引，但是有时间还是忘不了回去看看，断断续续也算是玩了2年。当然也有许多的回忆，撇开感情等外在回忆，对游戏内容最深刻的记忆是游戏里的极品装备。就笔者看来《传奇》最让玩家热血沸腾的，也就是极品装备和沙城争夺战了。很多玩家甚至用人民币换取。以下是我收集的《传奇》中各职业极品装备列表：

战士极品	传奇币价格	特点	要求	出的怪物
黑铁头盔	7000万	防御4～5，魔御2～3	需要攻击力46	祖玛教主、虹魔教主
绿色项链	2000万	攻击2～5	需要攻击力39	祖玛教主
狂风戒指	100万	攻击速度+1，攻击0～1	16级	黑野猪、沃玛教主
狂风项链	200万	攻击速度+1，攻击0～2	16级	祖玛教主
龙之戒指	2000万	攻击0～5	需要攻击力37	沃玛卫士、沃玛教主、祖玛教主
力量戒指	7000万	攻击0～6	需要攻击力46	祖玛教主、虹魔教主
骑士手镯	700万	攻击2～2	需要攻击力37	祖玛教主、虹魔教主
阎罗手套	1800万	攻击0～4	需要等级30	沃玛教主、祖玛教主
屠龙	天价	攻击力5～35	等级要求35	祖玛教主、赤月恶魔
命运之刃	8000万	攻击力12～16	等级要求35	祖玛教主
裁决之杖	4000万	攻击力0～30	等级要求30	祖玛卫士、祖玛教主、虹魔猪卫
井中月	300万	攻击力7～22	等级要求28	沃玛教主、暗殿鹿王
		道士极品		
泊金戒指	300万	道术0～4	需要精神力17	沃玛卫士、沃玛教主、触龙神
泰坦戒指	5000万	道术0～4	需要精神力17	祖玛教主
三眼手镯	1000万	道术1～3，防御1～1	需要精神力22	沃玛教主、邪恶蝎蛇
心灵手镯	300万	道术1～2	需要精神力24	祖玛教主
天诛项链	800万	道术1～5	需要精神力22	邪恶蝎蛇
灵魂项链	4000万	道术1～6	需要精神力23	祖玛教主、虹魔教主
祈祷之刃	900万	攻击8～20	准确加3，等级要求20	虹魔教主
罗刹	30万	攻击15～20	准确加3，重量30 等级要求15	祖玛卫士
		法 师		
紫碧螺	1500万左右	魔法0～5	需要魔法力24	祖玛教主
红宝石	350万	魔法0～4	需要魔法力17	沃玛卫士、沃玛教主、邪恶蝎蛇
思贝尔手镯	250万	魔法0～2	需要魔法力24	沃玛教主、邪恶蝎蛇、邪恶钳虫
恶魔铃铛	5000万	魔法0～7	需要魔法力28	祖玛教主、虹魔教主
龙之手镯	2000万	魔法0～3	需要魔法力28	祖玛教主、虹魔教主
生命项链	20万	魔法1～5	需要魔法力25	白野猪、沃玛教主、邪恶蝎蛇
嗜魂法杖	4000万	攻击6～13，魔法2～8	等级要求35	祖玛教主、虹魔教主
血饮	600万	攻击高，魔法3～5	等级要求35	虹魔教主
骨玉权杖	800万	魔法2～6	等级要求35	虹魔教主

老版本除了这些极品外，还有虹膜和魔血、记忆、神秘、幽灵等套装。后来还升级了好几次版本（可参看大事记），记得最初的赤月峡谷初开放，圣战、天尊、法神套装吸引了很多高等级玩家奋战在赤月；为了得到这些套装，去参加为期7天的天下第一战的活动。最新的1.76版本又有了新道具和新地图BOOS。以前的版本大家都比较熟悉了，这里介绍点新版本的极品装备和BOOS地图吧。

1.76新版本增加了40级角色的新衣服，分男女3种职业，共6个种类，具体为英姿飒爽的战士（女）战神宝甲、战士（男）天魔神甲；艳如火焰的法师（女）霓裳羽衣、法师（男）法神披风；我见忧怜的道士（女）天师长袍、道士（男）天尊道袍。6种衣服的出处也出现了6个新地点，比如从封魔城堡里的一口井的地方下去，可以打到女法师的衣服霓裳羽衣；白日门的塔边下去可以打到道士的衣服；还有沃玛森林有破土屋的地方可以下去打衣服，其中一处是需要挖掘才能挖出衣服的；比齐桥边也可以下去打衣服；盟重的猪八下去也有个山洞可以打衣服；最后是苍月岛。共6个地点，每个地点出一种衣服。

苍月岛上的黄泉教主和牛魔王都是新增加的Boss，还有半兽勇士、宝箱和足球。黄泉教主在岛上的骷髅洞，爆极品几率非常小，一般爆祝福油；牛魔王在牛魔寺庙大厅，比较爱爆怒斩、逍遥扇等新极品；半兽勇士和宝箱在洞外森林，很少爆物品，而山洞深处的宝箱则比较爱爆物品；足球会出现在岛上的森林，出现的几率很小，玩家如果见到了千万别错过哦。有一次笔者把足球踢到海边爆了很多东西，祝福油一次就爆了5个，还有野蛮书等东西。

盛大访谈录



盛大副总裁朱威廉。

1、盛大成功运营《传奇》两年，在这两年当中，除了众所周知的虚拟点卡销售和网吧推广之外，盛大还采用了其它什么有效方法，使《传奇》的运营一个台阶接一个台阶地获得如今的成就？

朱威廉： 点卡销售和网吧推广是游戏运营的一个方面，更重要的方面在于运营服务。撇开游戏的品质不谈，如何让用户在游戏中获得满意的服务是盛大一直最致力的事情，而用户的服务需求是多方面并且不断变化的。

初期，用户刚刚接触游戏，其主要需求在于游戏中的疑难解答，电话求助和论坛求助是用户需要的服务，由于用户数量多，效率就显得很重要。我们通过建立call center和强化客服人员素质的方法，有效地满足了这一时期的用户需求，现在我们的call center 每日平均接听5000个电话，论坛平均每日回复约20000个问题。

当游戏用户人数不断增加后，对服务器和带宽的要求日益突出，我们通过在各地架设服务器的方式来提升用户的网络速度，并对人数多的区采用开分区的方式来进行用户分流，保证用户的游戏品质。

当用户熟悉游戏后，开始对游戏的可玩性提出更高要求，这就需要我们的游戏策划人员和技术人员通过不断开放新的地图，增加新的怪物和任务，还有组织用户进行各式各样的活动方式来满足。这些都受到了用户的普遍欢迎，更有一些比较经典的活动成为固定的游戏内容。

另外，对游戏中出现的外挂，我们的技术人员在第一时间内加以封杀，避免影响游戏平衡性。

针对游戏中，用户的号码丢失的问题，我们建立了500平米的用户接待中心，为从全国各地来到盛大找寻资料的用户提供服务。同时，我们还计划在全国各地，联合当地合作伙伴建立客户服务中心，使得用户可以就近解决疑难问题。

以上这些是我们在运营中不断总结和摸索出的经验和方法，在工作中我们得到了大多数玩家朋友、合作伙伴以及媒体朋友的帮助，他们的良好的建议和积极的配合更加方便了我们的工作，在此，谨代表盛大网络的全体员工向一直关注我们，帮助我们的朋友们表示感谢！



传奇重大事件

《传奇》开始运行：一个传奇的开始……

首次突破10 000人：在只有4组服务器状况下人数突破10 000人，为《传奇》日后的迅速发展打下良好基础。

《传奇》首场圣诞节大型活动：首创万人以上规模的线上大型活动案例，为网络游戏线上活动建立了一个里程碑，现在的网络游戏内的活动操作均以此为范例。

《传奇》遭受黑客攻击：网络游戏数据库首次遭黑客袭击，事件反映了《传奇》本身所受到的关注程度之高。

《传奇》人数达到10万：玩家对《传奇》的信心十足，在极短的时间内，《传奇》人数自10 000增至10万。

《传奇》春节联欢晚会：创造了在线联欢晚会的形式，各网络游戏纷纷效仿，成为网络游戏在线节日活动的一种定式。

《传奇》人数达到20万：《传奇》的在线人数不断增长，规模不断扩大，成为第一个同时在线人数突破20万的网络游戏。

《传奇》足球联赛：首次将现实中的热门运动与游戏活动相结合，同时在游戏内增加了“足球”这个道具。

《传奇》轻武器之王：首次突破游戏局限，通过富有传奇文化特色的武器的升级、锻造来组织活动，为玩家挖掘更多乐趣。

《传奇》天下第一战：首创“天下第一”的口号，为众多网络游戏所仿效；首创覆盖全区全服的大型活动；首创建立比赛专用服务器的体制。

《传奇》突破60万：历史性的人数突破，传奇的覆盖面越来越广。

春节焰火晚会：首创在游戏中通过各类魔法释放“焰火”的形式。配以大规模的线上活动，让身处祖国各地的玩家在同一个时空内都感受到了春节的喜庆欢快。

《传奇》人数达到70万：《传奇》正式成为全世界同时在线人数最高的网络游戏。

《传奇》第5次版本更新1.76版：《传奇》两年来首次增加6件在游戏内可见的新衣服，成为高等级的象征，为高等级玩家提供了追求的目标。

《传奇》续约：传奇创造更大辉煌的开始……

2、盛大一直将《传奇》的成功归结为游戏的运营，而与游戏本身的品质无关，但是《泡泡堂》、《疯狂坦克》和《破碎银河系》等几款网络游戏的运营却不象《传奇》那么成功，这是为什么呢？

朱威廉：《泡泡堂》、《疯狂坦克》和《破碎银河系》是成功的，这几款游戏的总计在线人数已经突破了30万。它们当然不像《传奇》这样成功，但是相对于其他游戏来说，平均超过10万人同时在线已经是一个非常成功的游戏了，而且它们属于休闲类的网络游戏，和《传奇》属于不同类型，两者吸引用户的方式和用户类型都不一样，可比性较低。

3、据我们所知，日前盛大已经将拖欠韩方的欠款如数付清，是出于什么样的考虑呢？是由于《传奇世界》的运行并没有达到预期的效果，而要挽留住《传奇》的玩家，因此要与韩方继续合作，还是由于盛大准备上市，公司财务必须账目清楚这个原因？另外，盛大考虑以后与韩方怎样继续合作？

朱威廉：呵呵，这个问题猜测的成分强了一点。我们将韩方的分成费如数付清，是出于两点考虑。我们从来没有说过不支付分成费，我们只是说在条件没有满足之前我们暂缓支付分成费。现在，私服问题已经缓解，对方同意撤回单方面终止协议的要求，而且续签了两年协议给盛大，因此我们履行承诺支付分成费是很自然的事情，这应该为中韩网游企业的合作树立了良好的范例，充分考虑了用户的利益。

我们自主研发的《传奇世界》自公测以来获得了用户的极大欢迎，《传奇世界》于7月中旬正式公测，不到一周就突破了10万人在线，目前最高在线数已经突破30万人，超过了《传奇》当时的成绩，创造了新的网游运营记录，这证明盛大完全有能力运营好这款游戏，并有信心将《传世》作为新的利润来源，所以，并不存在《传奇世界》没有达到预期的说法。

至于上市方面，盛大一直就没有将这笔款项作为公司收入计算入公司财务报表中，我们的财务报表是清楚明晰的，对此，从软银亚洲与我们合作这一点就已经说明了。

4、《传奇3》和《传奇世界》是否会将《传奇》的大部分玩家分流，如果是这样的话，这个问题如何解决？另外，如何看待与《传奇3》的之间竞争？

朱威廉：对于同行，我们从来不予评价，所以这个问题请原谅不予回答。

5、听说韩方WEMADE公司因为《传奇世界》要与盛大打官司，这个问题怎么处理？

朱威廉：目前，WEMADE公司并未与我们有过相关接触，也没有正式起诉我们。如果真的进入法律程序，盛大有充分的证据证明《传奇世界》是由盛大独立开发的，我们对此并不担心

6、听说盛大以后不单纯是发展网络游戏，还有意投入影视的发展，这是不是说盛大今后要在娱乐界全方位的发展。能否谈一下盛大今后的发展方向？

朱威廉：到目前为止，盛大一直是全心从事网游运营服务事业，最终建设成一个为7～70岁人群提供娱乐服务的游戏服务平台。我们将自己定位为服务的盛大。

同时，我们预计用5～10年的时间，从现在开始将自己的业务范围拓展到娱乐产业的各个方面，包括影视、音乐、动漫、娱乐媒体等，通过跨产业的开拓，将盛大建设成为一个大型的互动娱乐集团公司。我们的定位是做“娱乐的盛大”。

未来，盛大将通过提供娱乐服务，将优质的、健康的文化产品提供给大众，为他们建立美好的精神家园，实现我们的终极目标——“文化的盛大”。

感谢大众软件对我们的一贯支持和关注！

热点追踪



刀剑Online的前生今世

■本刊记者 野花 蓝星

一

驾车沿北四环路往北10公里的城市边缘，有一片庞大的居民社区。这里远离繁华的市区，没有秋日里北京街头熙攘的人群，但却有一种游离在城市以外难得的自在和宁静，多数人不会把游戏制作公司和这样偏僻的居民社区联系起来，如同把网络游戏和“国产原创”联系起来的感觉一样复杂：一面是“韩流”网络游戏先入为主的喧嚣鼎沸；另一面是还在坚持做国产游戏的公司和制作小组默默从单机向网络游戏研发转型的艰涩事实……



普通居民小区——像素软件的办公地点。

像素软件公司的办公地点就租用在这样一套100平米的普通居民楼房里。与1年前相比，像素软件的美术总监兼总经理刘坤表情相当轻松，这种愉悦来自于像素制作的网络游戏《刀剑Online》与SOHU公司的成功签约，据参与过该款游戏运营权竞价的业内人士分析，游戏的签约金应在500万元以上，对于成立两年以来历经艰辛历练的像素软件而言，显然是一笔不菲的收入。

用刘坤自己的话来说，“虽然正版游戏卖出了6万余套，但做《刀剑封魔录》单机版并没有赚钱，到了外传《上古传说》的时候，经济更加拮据，十几万元的权利金收益很难支撑一个游戏制作公司的产品开发，为了继续坚持做下去，还要四处找朋友亲戚借钱。”也许是游戏《刀剑封魔录》的特点分外突出的缘故，就在玩家苦心钻研如何在游戏中打出99连击的同时，也迅速为像素软件游戏产品的可玩性赢得了良好的口碑，基于对单机版《刀剑封魔录》的广泛认可，也是网络版的《刀剑Online》得以顺利签约的原因之一。

二

本次前往像素软件公司，记者最关注的还是正在开发中的3D网络游戏《刀剑Online》的情况，谈起自己心爱的游戏，主策划刘豫斌开始滔滔不绝地谈了起来。《刀剑Online》总体构想之大之细让记者有些惊讶，记者认为，这些构想只要有70%能不走样地反映到游戏中，《刀剑Online》或许就是一款非常突出的国产网络游戏了。

刘豫斌对记者说：“《刀剑Online》的游戏背景取材于中国博大精深的神话体系，并与历史相结合，营造出



繁忙的研发人员。



游戏与SOHU签约后刘坤更自信了。



《刀剑Online》主策划刘豫斌。

热点追踪

中国文化独有的韵味。众多耳熟能详的神话人物与历史名人都将粉墨登场，与玩家一起构成这个神秘而深邃的茫茫世界。”这是一个很让记者兴奋的开场白，中国人做中国自己的网络游戏，如今不再是空谈。中国悠久的历史和文化传统，不知道有多少有趣的题材可挖掘。记不清是哪位哲人所言——民族的才是世界的，这句话对于游戏产业而言也同样适用。

接着刘豫斌开始逐个介绍《刀剑Online》中的亮点：“首先是游戏的格斗体系，格斗依然是这款游戏的最大亮点。相信只要玩过《刀剑封魔录》的玩家都能体会到那种在连击与格斗中产生的‘打’的感觉，无论攻击防守还是连击必杀，都能让玩家感受到格斗游戏的爽快与刺激。游戏中还会举办格斗大赛，达到一定级别的玩家都可以报名，报名后会来到一个专门的格斗服务器，与其他网络游戏不同，在这个格斗服务器中，格斗双方是绝对公平的，他们被赋予同样的级别，技能和参数都是初始状态，玩家可自行调整，这样格斗的胜负就基本取决于玩家的初始设定和格斗技巧。通过这样公平的比武大会胜出的玩家，将会得到特殊的称谓。”

说到这里，刘豫斌笑着对记者说：“现在网络游戏比赛，比如CS、魔兽争霸，都有录像功能，录像供媒体报道、供玩家分析得失。《刀剑Online》也提供录像功能，玩家可以将自己得意的战役录下来，与其他玩家分享战斗乐趣的同时进行技巧交流，还可以将录像上传到官方网站，让大家共同观摩。”





3D版网络游戏——《刀剑Online》的游戏截图。

“以上讲的是格斗竞技，那游戏对于PK是怎么设定的呢？”记者迫不及待地问道，因为这也是玩家普遍关心的问题。“游戏中不鼓励PK，希望玩家通过正常渠道去竞技，游戏中只有部分场景允许PK，玩家PK了别人以后，系统会自动发通缉令，其他玩家可以买这个通缉令，然后用通缉令将PK者拘到一个特定的场景中决斗，如果能杀掉PK者，就可以向系统领取一定的奖赏。当然，玩家也可以自己发出通缉令悬赏一定的金额或者出钱提升别的通缉令的赏额。”

“通缉令”的设定确实很独到，但记者也有些担心，玩家可自行发出通缉令，这种功能如不加以限制，可能会影响很多玩家正常进行游戏。游戏中还是应该加入善恶度的衡量，只有恶值达到一定程度的玩家才能被通缉，这样会更合理些。



根据刘豫斌的介绍，《刀剑Online》的第二个亮点是阵法的加入，玩家之间可以组成各种阵型协同抗敌，从而享有阵法带来的优势。阵法需要玩家实时的相互配合而不再是摆摆样子，组阵的玩家之间有一条线相互牵引，只有组阵的玩家在一定范围内才能保证阵型的完整，相互之间连线不断，阵型的作用才能发挥。而某些阵型中的特殊位置站立的玩家还具有特殊的意义，此节点即是“阵眼”，如果该人被攻击或击败，此阵的威力则会大打折扣，这也是兵书上所谓的“破阵”方法。为了使阵法更具威力，组阵的玩家需要经常在一起演练。威力巨大的阵法只有在建立教派之后才可修行，不同地域的教派所修的阵法各不相同，玩家希望开宗立派，必须建设自己独有的教址会所，游戏世界中将出现很多名山大川，不同的山川具有自己独特的灵气，只有在这些灵山上才可以兴建自己的教址会所。

刘豫斌对于阵法及其功用讲解得十分详细，认为阵法可能会成为进一步密切玩家关系的纽带。但记者也不无担心，因为阵法同教派以及教派的争斗联系过于紧密，要占据灵山才能建立教派，事实上玩家之间的竞争将会由此引起而被激化，导致游戏的重心转移，低等级玩家的权利无法保证，由此还可能演化出各种不公平竞争现象。

热点追踪











除以上两个重点外，刘豫斌还对游戏的其他细节作了介绍，比如说游戏中有人、神、仙、魔、妖5个种族等，比较有趣的是游戏中的招式系统，并不是所有的招式都是可学到的，有些招式只有极少数人有机缘学到，当然这些人也可以授徒……一直以来网络游戏对于玩家之间的师徒关系，尤其是有直接技能（武功）传授的师徒关系，都是很回避的（一般都是玩家和NPC学），认为可能产生不公正或不平衡的现象，像素反其道而行，结果如何只有等游戏推出才能见分晓了。

大体讲清游戏的构想之后，刘豫斌又请记者亲自去体验游戏的试玩版。总体感觉还是很不错的，刀剑单机版本中略显单调的换装系统在3D技术的优势下，有了极大的改观。与单机版的“刀剑”相比，游戏中还增加了飞行和土遁的人物技能，但记者觉得游戏在美工方面还有一定的提升空间，游戏人物质感不强，没有体现出3D造型的优势，场景尤其是大面积雪地或草地的场景，层次感还不够鲜明，不过目前游戏还在紧张开发中，相信正式推出后一定会大有改观。

三

在试玩过游戏后已是临近中午，像素软件的美工和程序员们开始陆续在这套居民楼的阳台上抽烟、休息、交谈，向阳的两间大的房间被用来当作研发的工作间，由于常年拉着窗帘的缘故，房间中的昏暗和电脑屏幕前的虚拟景观仿佛把这里和外面的真实世界分割开来。

在公司的资金状况有了极大改善之时，刘坤也在向记者介绍着他的下一个理想：将人员规模扩大到30人左右，同时开始策划下一款游戏产品。记者大致算了一笔帐，按照研发人员平均每人每月工资4000元计算，30人规模的公司加之购置电脑设备及水、电、房租的费用开销，对于这样一个游戏开发公司而言，每月费用支出大约在15万元左右，而持续的开发能力往往决定着一款网络游戏的成败，如此算来，像素软件在2年内的费用支出将达到360万元以上。当然，游戏步入良性运营后分帐所得的部分也将是后续开发资金的主要来源。

在3次前往像素采访的过程中，记者似乎对于像素软件的模式有了更多的认识：这是一家没有任何投资背景的研发公司，有的时候看起来，它更像是一个充满青春激情的游戏小组，它的办公环境没有选择写字楼，一直在小区的普通居民楼之间迂回；他们不懂得更多地宣传包装自己，只是希望把游戏做好；人员规模虽无法与大公司相比，但刘坤说“赚的钱大家都有份”，这句话似乎更像是哥们儿之间一场仗义的回报，也更像是游戏制作人之间的相互勉励。

在像素软件的官方论坛上，你会看到各式各样的讨论：关于“刀剑”游戏的帖子、关于“刀剑Online”的企划建议、你会看到玩家打出的让制作人员都叹莫能如的99连击录像……

我们无意为像素的制作方式和生存状态而歌，相反制作网络游戏的艰辛和巨大风险更使记者在采访之后多了些许担忧：没有经验，一切的网络底层和图形技术都要在摸索中踽踽独行；没有购买自世界先进的3D技术引擎作为后盾，开发的资金仍然依靠签约金维系，似乎一切的努力都显得那么势单力薄。对于今天的刘坤、刘岩、刘豫斌而言，他们依然不能算是成功人士，除了肩负研发游戏的任务外，还要同形形色色的运营商讨价还价，这显然不是他们所长。当许多大公司投来青睐的目光，希望一举收购像素软件时，他们拒绝了，因为在他们自信的言语中，似乎对于游戏品质和公司的未来有着更多的信心，他们为理想而自傲。



也许这是一个浮躁的时代，多少跃跃欲试的雄厚资本都曾抱着盆满钵圆之心而来，挤占着这个舞台而成为主角，对于相对沉默的国产游戏制作人来说，他们可能就是在浮躁社会里飘荡着的那一群不甘随波逐流的人，他们在二进制的世界制造着唯美和野性，制造着激情和寄托，他们多是一些能够耐住寂寞的人，希望由自己制作的网络游戏有朝一日能成为这个市场的主角，这一切盖皆源于一个超越之梦。

我们关注他们，关注他们真实的生存状态，以期燃起些许希望的光点，而《刀剑Online》的“前生今世”似乎也正在写就这样一个关于“国产网络游戏”的梦想。





新人上手指南

■游侠创作室 毛毛虫

韩国目前最具人气的大型网络游戏《A3》，是由曾开发过《千年》、《传奇》等著名游戏，在国内早已经颇具知名度的韩国ACTOZ-SOFT公司研发制作的，可以说是该公司最新的年度力作。目前游戏已在台湾省测试，国内也即将上市。下面就把一些在台服的经验写下来，希望能对国内的玩家玩这款游戏有一定帮助。

练级篇

1～5级：先在新人出生地泰莫察（Temoz）及关纳托（Quanato）四周打梅默拉、雷西这2种初学者容易斩杀的怪物，赚取旅途所需消耗性物品和金钱，这段时间也会掉落基本装备及技能滚动条。要注意的是游戏中怪物掉落的装备皆为未鉴定，无法使用，要回村找道具商人鉴定才可使用。

6～10级：到了这个等级可以在同样的地图上打伊佛罗亚、卡特黎安、巨大卡特黎安等，但要注意，因为目前的装备皆为初期装备，所以不能被怪围殴，虽然战士先天条件优越，但被整群围殴时也会吃不消，所以被怪围殴时记得要移动，不能在原地被打。

11～15级：练到10级后身上的装备基本成型了，而且也可以开始PK了。现在可以离开新人出生地到爱尔坎巴了。离开这里的方法是到村子里找传送师并付费，就可以到达爱尔坎巴。爱尔坎巴的怪物有卡特黎安、巨大卡特黎安等，并有新怪物汉魔特，可以先试试看打不打得过。这段时间要记得注意安全。

16～20级：到了16级后可以不用再打汉魔特了，在四周找新怪打。有天普兰特以及鸟人亚马迪斯。不过要注意当攻击亚马迪斯时，它会召唤柏雷斯出来助阵，凭着战士先天的优越条件，被围殴反而可以尝到快感。在这地方练级有不错的经验，还会掉落全套装备。

养鸟篇

养鸟首先就是看在线时间。每级需要的时间大概是前一级的时间+30分钟。但当你30级以后，可以直接养30级的鸟蛋。据我现在的了解，鸟只能从鉴定商人处买到，而且是随机的属性。鸟蛋共分3种，分别是1级的蛋、30级的蛋和60级的蛋。而鸟共有3个属性，有加经验的、加攻击的和加魔法的。1级的鸟最多有1个属性，2级的鸟最多有两个属性。但要买到好鸟蛋可不容易，要是买到60级的蛋，属性又好，那能卖1000万A3币呢，你就成为暴发户了。这里要说的一个问题是游戏刚开始的人物栏里就有只鸟蛋，很多人都想养大它，于是就天天挂鸟。其实那是个误区。游戏免费送你的其实是观赏鸟。浪费时间养大实在不值得。快赚到15 000A3币买只鸟吧，运气好能暴发。即使运气一般也能买个带1个属性的1级鸟蛋。

PK篇

游戏中等级超过11级以上的玩家才能PK，因此10级以下玩家将不能做出攻击，也不会遇到PK问题。被攻击的玩家有正当防卫设置，玩家可以进行正当防卫，通过正当防卫杀死对方将不受到处罚。攻击的人如果杀死对方，达到3名就会变成杀人者，名字变红。杀人者要改变红名，需要一定时间来恢复，恢复时间将会在人物状态中显示。杀玩家者惩罚如下：a.如果杀死1人，恢复时间为3小时，并提升死亡装备掉落的几率；b.如果杀死2人，恢复时间再追加3小时，死后必定会掉落1件装备；c.如果杀死3人以上，恢复时间再追加3小时，成为杀人红名者，如被其他玩家击杀，对方不受到惩罚。杀人红名者一旦被击杀，装备栏内的道具会全部喷出。此外，杀人红名者将不能和商人交易。在安全区域外可以按Ctrl攻击对方。在人物资料栏里有一个PK数值，初始为0，当杀人后该数值会持续增加。至于人物消PK值的方式，就是打怪。打死的怪物等级越高，相对消除PK值的速度越快，等PK值归0后，人物才算漂白成功。不是红名者死后也有可能喷东西，也就是即使你的PK值是0，只要运气差，还是会喷道具的。至于喷出的道具数量则看运气了。

上面就是一些在台服上的经验心得，希望能对玩家们以后的游戏起到一定帮助。

画龙点睛




当PK成为一种艺术

■北京 老五

《天堂》PK入门篇

在游戏中，许多人会觉得PK时总是锁不准敌人，无法像打怪一样正常攻击敌人。由于PK的时候要强制攻击，再加上还要喝药，因此很多新手不是忘记攻击就是忘记喝药，很多老手却在敌我实力接近的时候，手脚忙乱锁不中敌人，因而输掉了一场战斗。以下是一些基本的实战PK技巧。

首先排好自己的药水，这是战斗的一种保命方法。

这里是推荐《天堂》骑士PK时候安排药水的小方法之一：F1黄水、F2白水、F3小绿水、F4回城卷、F5勇水、F6红水、F7红水、F8瞬移。

F1：常用的键，所以把最常用的黄水放这里。由于红水回得少，所以不建议战斗时用。

F2：白水，在F1刷不过的情况下用。

F3：小绿，当你被消或缓的时候用。被消喝一个回复加速状态，被缓喝2个，第1个为解除缓速，第2个为恢复加速。

F4：打不过的时候跑喽，由于是保命装置，所以排在F4这个重要位置。

F5：喝小绿后接着用。

F6：与敌人分开或追逐战的时候，不忘边跑边喝红水。

F7：当失血过多的时候，建议F6、F7一起刷，由于网络延迟和键盘缓冲，有时单键回血会比2键刷慢很多。

F8：在战斗未结束，而你又被敌人围住的时候用，可先离开敌人的包围，再组织另一次突袭。

接着是指令的运用，在说话栏输入指令/pkon。这是强制PK指令，无论点到谁，只要按住Ctrl就可以连续攻击。战斗后记得用/pkoff解除指令。

最后是心理战术的运用。当你被强力攻击到刷血的时候，往往会生出想飞的想法，虽然敌人陪伴着你刷血，但你总觉得好像自己伤得比较重，于是乎——飞，回头看看敌人，其实他比你还怯。PK第一原则，我疼你更疼，我伤你更伤！

《天堂》PK技巧篇

骗红，所谓骗红包括的方法和心理战术太多，我也无法一一列举。为防止骗红，万事小心谨慎，小心行事，天下大可行得。骗红不外是激将、骂街、挑拨、中伤……以上种种都是因人而异的。比较高明的，有事没事给你几刀，然后大暴走，直到粉名消了之后再继续偷袭打你。一次不成功再来一次，直到激起你的愤怒。然后嘿嘿，假装不小心被你杀了——骗红成功！这时再来个警卫，你完了。或者突然给你一下，在你面前逛几圈让你记住名字，然后换名字类似的小号来让你杀！再就是捡骨，你不杀他，他捡你的东西，杀他你就得红。看你敢不敢杀。反正骗红的方法还有很多……

对付这种垃圾小号，个人以为练一个30级妖，没事可以业余卖大地，有事就去杀别人的垃圾小号，呵呵。反正不练级不怕红，而且30级之前很容易练的，特别是敏妖，5个小时就可以到30级。

《天堂》PK必杀

第一招 你忏悔吧

需要物品：变杖一支。

在你和敌人死拼的时候，突然暴走几步，用变杖点变敌人，当敌人见到自己突然变成一只没防御的猪时，愣了……还没反应过来，就死了。没防，再加上PK剩下的血不多，最后一个考虑是敌人还没找到自己，为什么战场却会多了一只猪啊牛的。

第二招 抛砖引玉

需要物品：垃圾若干

小步绕圈抛垃圾，每抛一个垃圾回头砍几下敌人，由于你是强P，不会捡到垃圾，敌人如果是点P的话麻烦就大了，一不小心就捡到垃圾，又得挨几刀，很损的，成功几率50%左右。

第三招 陷害忠良

想杀一个人，不一定要自己动手，找个别人的类似名字，要在同一个区，然后和想杀的对象发生摩擦，最后扬言我换大号来杀你，当敌人看到所谓的类似名字时，一般先下手为强，结果……

最后说一句，以上行为不要用于乱杀人上，请大家慎用之！三思三思！P

画龙点睛

破天一剑 赚钱技巧

■北京 兔兔

看到许多关于教人赚钱的文章，但觉得实在有效的太少了。不敢说我的方法好，只是想和大家分享一下自己的心得。

我现在43级，有一个和我同级的固定搭档。对于级别不高的人来说，汉罗平原的冥族和沙蛆虫人绝对是赚钱的不二选择。一个30多级的ID，抛除运气因素，按照平均的掉宝几率，在那打1个半小时大约可以净赚50 000，具体的数字因人而异，但差距不大。冥族掉的原木卖商店是600，随着必杀技的开放，这种合成天仙水的必要原料的价格正在玩家当中开始上涨，因为那些已经能使用必杀的高手们（50级以上），是绝对不屑于去汉罗平原的。用相同的时间，他们去打高级别的怪物能获得数十倍的利益，所以他们也愿意多花点钱购买这些原木之类的低级道具。在最近一次升级改版之后，掉原木的几率有所下调，但是相应的翡翠原石开始出得多了，和原木在价格上的差距并不大。另外再加上染色剂和偶尔爆出的蓝剑、蘑菇等物，很快就能打出一笔足够“挥霍”一段时间的钱。最重要的是，在这个地区打怪几乎不需要带血。大家想想，没有成本的买卖，永远是利益最多的。

等级别再高一些，也就是40级左右的时候，就没有必要继续这么赚钱了。建议大家组队去神墓打。直接下到3层，这里的怪物是腐尸怪、刀臂和骷髅。现在刀臂僵尸已经变为被动攻击的怪物，所以也大大降低了难度。骷髅所爆的头骨、阴挂、蓝晶等物品，还有僵尸的刀臂都是这个时期升刀升装备的必需品，一方面可以满足自己的需求，另一方面在市场上也都是抢手货。这几种物品在各服务器的价格都居高不下，以我所在的山东服务器为例，刀臂的价格一直保持在30 000左右。我和同伴每次下神墓各带1000血，也就是60 000的成本，只要打出2个刀臂就可以收回本钱，多打一个就是多赚1000血，还不算头骨等其他物品。我和同伴一个是全攻一个是全防，配合起来打怪快，耗血少。所以每次几乎都能打到15万左右的东西。这些东西不管是卖钱还是留着自己用，都绝对不会浪费。

下面要说一说经商赚钱，这不失为一种好办法，但是，我在这里说的是经商中要小心的几种人，只要不碰到他们，当然是财源广进了！

第一种人：那当然是骗子了，大家都对骗子的多种骗术耳熟能详，这样的事情每天都有人说，我就不多说了。

第二种人：那些新人，尤其是刚有了自己第一个值钱东西的玩家。有人反驳我，新人有什么不好，他们不知道东西该值多少，奸商的最佳对象呀！我在这里强调的就是这些什么也不懂的人。奸商能找到的是那些不知道物品本身价格的人，可现在无论多新的人，谁不知道好东西的价值。关键就在这上面，知道珍贵，却不知道好东西比钱珍贵多了。你卖什么他都想拿这个好东西全拿下，结果是交易了好久，不但没做成买卖，商人八成在心里还嘀咕一句：“农民！”

第三种人：这种人也是正常地与你交易，但总会出少于你的价钱的价，也可能是没有，也可能是故意的，无论怎么样对于商人来说都是不愉快的。比如一个太极鞋，市场有要16万的，咱就按两个算，你要了两个，他很可怜地说，我只有12万，然后把钱放上，还拿出一堆乱七八糟的东西，什么翡翠的垃圾、头骨、翡翠原石、银线等东西，放了一篮子，反正总的来说和那40 000差远了。这时如果你答应了，你不但牺牲了很多钱，而且日后你还得为这些东西发愁，舍不得卖给商店的话，还得花大量时间卖。

第四种人：这种人是最可气的，这里面还分两种：第一种是想买东西的，你喊出一些东西，他就过来问价，然后就要看，比如你要15万的东西，他说行，说看看，一会回来了，你交易给他，他说钱不够了，只有13万，你要着急卖，就答应了。又重新交易一看，好么，又在上面减了2万。你正在犹豫愿意不愿意时他又说话了，给我留点水钱吧，刚才10 000买药了。我倒，有这样的人么？第二种就是成心不想买的，那就更完了，他会把你卖的东西都看遍，然后提出一个让你吐血的价格，最后悄然离去。

商人应该学会的有很多，很多人都总结过，我就不多说了，希望大家能在交易中及早对这些“可爱”的人说88。

朝花夕拾



爱上你，我没有后悔

■北京 绿茶

这里一张凳子都没，我只能蜷缩在一个角落里，两只手紧握在一起，希望上天会接受我这次的祈祷，哪怕就一次："蕾蕾，你千万不能出事，我还要等你出来给我个拥抱！"边祈祷着边想起以前的往事……

人海茫茫，让我们相识在魔力的世界里，总算是个缘份。刚开始的时候也没怎么留意，玩了3年网游的我已经看惯了，在游戏里叫着老公老婆的人，都是闹着玩，不过我也想有个老婆能闹着玩，这样的游戏才有情趣。于是在认识蕾蕾一段时间后，我就开始把她当成目标了。直到有一次追求她的时候遭拒绝了，当时我把自己练的号给删了，感觉从没如此震撼过，那时候才知道我对她是很认真的，但是我没有因此而放弃，而是一直守候在她的身旁，既然不能得到她，就算做个好朋友也好啊。

一小时过去了，不知道里面的手术进行得怎么样，她的亲人也开始站得累了，在远处找了个椅子坐下。

就算我不能当她的老公，我们还一样玩得很开心，几乎每天都是一起玩，一起去练功，一起在魔力里乱逛，……我们平时联系的方式由魔力转为QQ，由QQ转为手机短信……时间一天天过去，看着她一个个老公地换，就是轮不上我。或者是我太理性，也不想伤第二次心，所以我一直都不敢再提起喜欢她之类的话。

有一天我在上班的时候，收到蕾蕾的一条短信："小鹰！你做我老公好不好？"当时我忙着，只是在想她会不会是和老公吵架了，怎么说出这样的话？回家的时候我才问她，而她就对我说："你没给我回信，真的是天意。"我暗暗想着，难道她那句话会是真的吗？

两小时过去了，还没见蕾蕾出来，连个医生都没，我的心开始越来越沉重，越来越担心，两只手都被握得变紫色了，只有尽量想些开心的事来安慰自己。

4月9号，我刚买到了4只精灵，然后就叫蕾蕾来看，我开心地在地上摆弄着，终于达成了我的一个愿望。她看到也很高兴，围着我团团转，其实我最开心的，还是可以和她分享我的快乐。我们就这样站在1线的大路口，坐着聊着，旁若无人的。突然她站起来对我说："来PK！如果你赢了我就嫁给你！"

我用了半秒时间考虑她这句话，然后回答："说话算数？"她用的是60多级的弓手和我40多级的弓手单挑，一打之下我输了，然后立刻说："再来，只要我能打赢你一次就算赢了！"哈哈，是比较流氓，但我知道我赢定了，当时真的边打边笑，上次我没答应她，这次她再给我机会。当然我不会令她失望，第二次再打的时候就赢了。那个晚上我们一直聊到凌晨4点，说出了以前没说过的话，我才知道，原来她早就喜欢我了。终于4月26日——我们认识一年之后在法兰城结婚，一个并不隆重但非常高兴的婚礼，在我心目中好像是现实娶到她一样开心。她还说5月1日放假要来看我，从湖北跑来广东距离不近的，而且当时"非典"横行，我劝了几次，她都坚决要来，其实我除了开心，还有的就是感动。

然而天公不作美，在6月初的某天，蕾蕾和我说："老公，明天我要进医院了，然后住上7天就准备做心脏病手术。正常来说我做完手术后7天左右就可以活动了，如果到时候你没有我的消息，可以来看看我吗？"我听到以后，心里忐忑不安。"会！我会去的！"我回答着。我也知道她这个病是要治的了，但手术怎么说都是有风险的，心里担心又不敢说出口。在她住院的几天里，我一边用手机跟她联络，陪她解解闷，还找了一天去某寺院帮她求了个护身符。终于我的工作都安排好了，正是她做手术的前一天，我就跟她说："蕾蕾，我明天就来找你，等我呀！"她很惊讶地问："你怎么说来就来啊？"我回答："我不是来见你最后一面的，我要你手术完出来了给我个拥抱！"

这天，我来到了武汉，立刻就坐上了去医院的车，到了医院就像电视里的情节一样，抓个护士就问："请问您知道王蕾住在哪个房间吗？""你去住院部总台问一下吧！"然后我就跑到总台问："请问王蕾住在哪个房间？""王蕾吗？我查查看……在9楼907号房，她今天要做手术吧！"我转身走的时候才说："我知道！"

我边跑着边想：蕾蕾你要等我来啊，不然我见不到你最后一面怎么办？想着我几乎要哭出来。一跑进门见到她好好地睡在床上，"小鹰！你可来了啊！"我想回答，但我说不出话，强忍着不能哭出来。我坐在她床边，握着她的手，良久才说出话来："是的，我来了！"然后又开始哽咽了。我们就这样你看着我，我看着你，直到护士说一会就要做手术了，她才问我："小鹰，如果我出不来怎么办？你会不会后悔爱上我了？""你会没事的，医生说这个手术很简单，我等你出来……""但是……"我的话被打断了，但我还继续说："能爱你是上天给我最大的恩赐，我会很珍惜的，无论发生什么事，我都不会后悔。"她很开心地笑了笑说："以后我要和你一起做饭，一起吃饭，睁开眼第一个看到的是你，有时候赖床了，你就要捏着我的鼻子哄我起床，你去洗澡我帮你拿衣服，我去厕所你帮我拿纸巾。""好！我累了还要你帮我捶背，你累的时候我帮你捏脚，我们同看一个风景，同坐一张椅子，同在一个城市下呼吸……"

护士打断我们的话，"王蕾你要做手术前的准备了""嗯，小鹰，我进去了，等我。"王蕾被推进手术室，我蜷缩在角落里，我知道，从这一刻开始，我注定会等她，我们注定分不开……

西游外传之真假悟空

■河南 王东

网游半月谈

本栏目文章仅代表作者个人观点，与编辑部立场无关。

















唐僧取得真经的路上得面对大量的妖魔鬼怪（也就是重重阻力），这时候就需要徒弟们出马了，悟空一般扮演降妖除怪的重要角色，猪八戒打打配角同时干点小苦力，沙僧和小白马则扮演着任劳任怨的苦力角色。唐僧除了一心向前和管理徒弟们之外，似乎没任何能力了。如何管理好他的徒弟，就成了他的最大任务，事实上我们可以看到他在管理上曾经出现的失败，比如在真假美猴王那一回里，唐僧就无法识别出到底谁是真正的悟空（对悟空认识不清），折腾到最后还是让如来辨别出来，耽误了时间和精力。同样，企业在推广他们的产品、争取占据市场份额的路上，也面对着各式各样的重重阻力，这时候也需要“徒弟”们出马解决。而对代理服务为主的企业来说，他们除了一心向钱和管理外，似乎也不具备其他的什么能力，这时，管理能力就极为重要。

面对各地险恶的市场环境和层出不穷的竞争对手，以及各种不可测的区域环境（这些都可以比喻为“妖魔鬼怪”），企业（唐僧）首先要管理好和使用好的是第几个徒弟呢？很显然是大徒弟悟空。谁是悟空呢？就是在各地为他打市场的经销商。如果企业的产品每推广到一个地方，就能找来一个强大的美猴王替他打天下，铲除各路妖魔，岂不美哉。而如何判断这些经销商哪个是真的美猴王，哪个是假的，却又成了一个大问题。现在的游戏厂商在营销判断能力上非常脆弱，往往把六耳猕猴当作真的悟空，以为自己找到了好徒弟，乐不可支。以至于造成现在整个网络游戏渠道成了“非典型”环境，到处都是六耳猕猴的身影，造成了不串货就无法赚钱的古怪市场。

真猴王是什么样的？六耳猕猴是什么样的呢？很多企业出于短期效益，判断真假猴王（真假大户）的唯一标准就是经销商进货量的大小，幼稚地以为只要是进货量大的，就是真猴王。真的如此吗？答案很显然是否定的。判断是否是真假猴王的唯一标准是“实际销量”，而不是经销商的进货量。什么是实际销量？一个地区的实际销量来源于销售终端（网吧、软件店等）的消费者购买量。把话说白了，就是经销商的进货量跟区域市场的实际销量关系不大，决定一个区域市场实际销量的真实因素是：该市场到底有多少销售终端在销售这个产品，他们销售的情况如何。这个时候，我们就可以对六耳猕猴下一个简单的定义了，那就是：进货量大，但他所在的区域市场的实际销量却远远小于进货量。

六耳猕猴带来的结果是什么呢？表面上六耳猕猴的销量可观，但这些并非这个市场的实际销量，而是他凭借砸价、串货等手段抢别的经销商的市场而已。出现一个六耳猕猴，就会损失一片经销商，其造成的最终结果就是企业的整体销量缩小了。

所以，六耳猕猴的销量对企业来说没有价值，甚至只有负作用，要坚决赶跑六耳猕猴，并重新扶持起曾经被六耳猕猴吓跑的其他经销商，增强他们的销售信心。

现实中会出现真猴王和六耳猕猴大战的情况，谁都说对方是假的，指责对方在自己区域内串货等。作为企业可要小心了，必须让经验非常丰富的人员缜密取证，一定要实地调查，用数字和证据来判断谁是真正的猴王，否则把真猴王气走，留下假家伙，那可就糟糕透了！

而企业应如何通过合理有效的措施防控假猴王的出现呢？

首先就要审查自己的销售、促销等政策是否合理。不合理的销售、促销以及奖励政策会导致假猴王现象的出现，甚至会造成真猴王因为错误的政策逐渐转变为假猴王，比如不合理的返利政策会刺激经销商为了返利而拼命串货等。在奖励方面要采用科学的积分制和过程指标，政策的制订要考虑约束经销商，看重整个市场面的培育。这表现在政策制订时要使大小客户都站在同一起跑线上，这样造成的结果是，只要经销商努力进行推广和终端维护，哪怕销量小，只要做好了过程指标，就可以得到回报。

其次，要建立预警系统，用数字方法来统计和分析经销商销售情况的变化，当某经销商的销售情况突然变化比如突然增大时，预警系统提示，这时要及时采取措施，派专员到市场进行考察，分析该市场是否出现串货的苗头，要在大火烧着前把火苗熄灭，尽量避免更大的损失。

上面的做法在传统企业中非常适用，至于在网络游戏行业是否存在变化，需要厂商酌情而定，但一定要全部具体模式化处理。

真假悟空的故事到此告一段落，下一回我们看看唐僧该如何管理猪八戒。

2001年9月11日，这是一个刻骨铭心的日子，史上最大的恐怖事件袭击了美国，举世闻名的世贸中心化为灰烬。2003年9月11日，当"九一一"两周年纪念日来临之时，CS 1.6正式版"袭击"了全世界。不过这个万众瞩目的新版本刚一推出，玩家的怨言与辱骂也接踵而来，但和以往不一样的是，玩家除了对于游戏本身不满外，更多愤怒集中在STEAM系统上。这个在线游戏互动平台的系统，一直都由VALVE旗下分公司秘密研发，虽然经过了两年修正和更新，但最终还是没有给VALVE带来好运。因为STEAM的出现意味着"浩方"这样的对战平台完成了历史使命，标志着CS单机免费时代结束了。



■四川 卖克狼

一个时代的终结

——CS 1.6正式版体验

为什么要开发STEAM？

为什么要开发STEAM？这是一个值得探讨的问题，归根结底主要有3点原因。第1，免费变收费。众所周知，CS作为全球最受欢迎的竞技游戏，一直是以MOD形式免费发布，而VALVE作为拥有全球玩家最多的开发商，却没有从玩家手中得到经济回报，反而是CS周边产品开发商、竞技比赛的营运者、相关网站、网吧老板从中受益。更可怕的是，CS完全版在网上随处可见，于是STEAM应运而生，它的出现这些问题也就迎刃而解，VALVE终于能通过广告和续费来获得利润。第2点，单机变网络。要想实施在线收费计划，网络游戏是必然选择。根据中国信息中心不完全统计，截止2003年6月30日，中国大陆上网用户人数已超过6800万，庞大的用户群造就了至少上10亿元的游戏市场。面对全球如此有"钱"力的网络市场，VALVE当然不会放弃赚钱的希望，STEAM正是这种网络发展下的产物。第3点，同步更新。有了宽带作后台支持，同步更新不再是梦想。玩家在进行游戏的同时，STEAM会自动检查或下载升级程序，VALVE也将在后台监视着STEAM一举一动，从而杜绝作弊者、恶意攻击、非法拷贝等不良手段的出现。（图1）

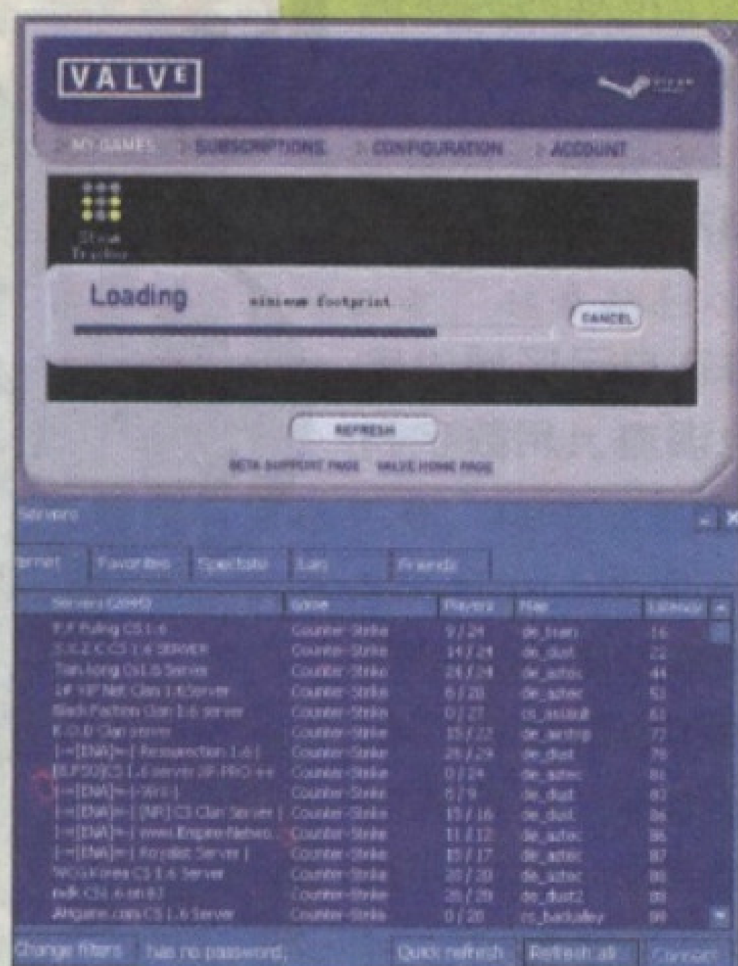


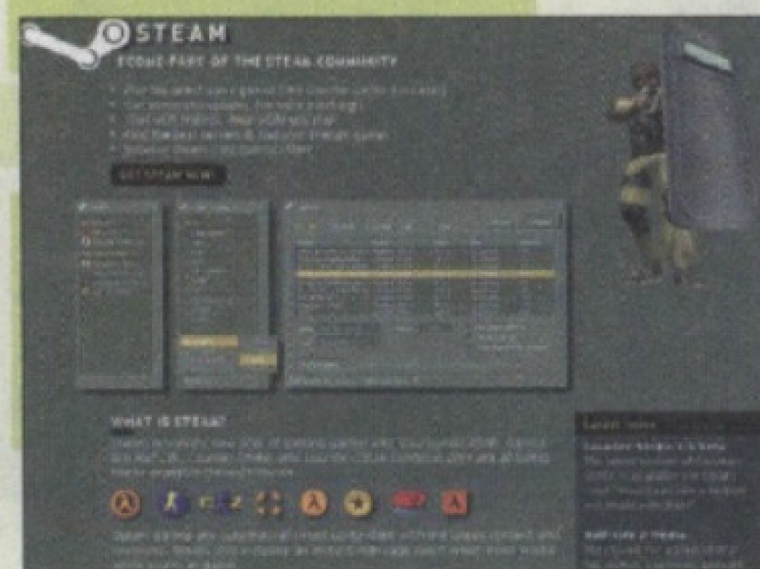
图1

正是STEAM这种别出创新的销售策略，使得玩家群也开始发生变化。对于宽带玩家而言，可直接从STEAM平台下载包括《半条命》、《半条命2》、《反恐精英》、《胜利之日》、《零度危机》、《军团要塞》等VALVE系列作品，不需要再花费大笔费用去购买零售版游戏，看起来是那么美好。但对于更多没有宽带的玩家来说，很多玩家会因此告别CS 1.6以

COUNTER STRIKE

COUNTER STRIKE

及后续版本……然而，新版本必将替代老版本，我们从中也看到VALVE对于未来的挑战，有理由相信STEAM并非是失败的结局，而是CS系列崭新的开始（图2）。


图2

STEAM技巧点滴

虽然理论上说1.6版只是一次升级，但从实际上看则是全新的开始。以前所有升级观念必须改变，你无需安装以前版本进行升级，STEAM会自动从头开始安装1.6版。考虑到STEAM不同于以往版本，涉及相关问题太多，笔者将自己测试一年所积累的经验总结如下，新手们不用再大声抱怨了（图3）。

1. 如果你想和朋友对战，普通服务器就可满足你的要求。进入游戏点击New Game，设置相应地图便完成服务器的建立。你的朋友只需要到Servers→Favorites→Addserver处输入你建立的服务器IP地址（CSIP地址通常是X.X.X.X:27015），你们就能连机对战了。

2. 如果你想建立网吧或专用服务器，STEAM服务器软件Dedicated Server能助你一臂之力。首先在Game中安装Dedicated Server，再设置服务器相关参数即可。对比普通服务器建立，Dedicated Server提供了网络流量、基本设置、反作弊系统等周边工具，方便了OP对服务器的管理。更重要的是，Dedicated Server建立的服务器可被Servers→Internet直接搜索到，无数玩家都能在你的服务器中自由游戏。


图3

3. STEAM同样可建立非官方地图，先在Steam\SteamApps\你的@邮箱\Counter-strike\cstrike\下建立一个名为Maps的文件夹，再将非官方地图放在Maps文件内，这样进入游戏就可建立非官方地图。

4. 由于STEAM会永久记录安装路径，因此安装STEAM时要选择在非系统盘，即使重装系统也可进行游戏。另外，STEAM自带了断点续传功能，升级时不用害怕因死机而丢失数据。

5. 根据各地玩家反馈的消息，盗版CDkey仍然可进行游戏（比如CDkey生成器）。因为VALVE无法统计每个国家代理商正版CDkey的数量，更不可能将这些不计其数的正版CDkey输入STEAM服务器，盗版CDkey也就等于是正版CDkey了。但需要注意的是，每个邮箱只能捆绑一个CDkey，你必须保证自己注册的CDkey没有被别人占用。如果你的CDkey不幸已被别人占用，你注册的电子邮箱将收到一封主题为Steam Half-Life Platinum Pack的邮件，表示你没有资格再继续游戏。强行进入游戏会报告Invalid Userid Ticket错误，而且将被所有服务器自动Kick（有点占山为王的味道，哈）。

6. 如果你的邮箱没有收到主题为Steam Half-Life Platinum Pack邮件，但进入游戏也报告Invalid Userid Ticket错误。你可到Settings→Logout处注销账号，重新登录STEAM即可。

7. STEAM开创了自动加入服务器功能，这项功能非常实用。假如你想加入的服务器刚好满员，可在Servera双击已满员的服务器，依次选择Auto-Retry→Join the server，再按“～”键可继续在其他服务器上游戏。当自动加入服务器有人退出后，STEAM会帮助你登录选择的服务器，不用再像以前进行毫无意义的等待。

8. VALVE吸取了1.6测试版发售的教训，正式版分为两种安装方法。第1种是安装STEAM平台，按照本刊2003年05期《CS1.6全面评测报告》一文所介绍的方式逐步更新游戏。第2种是先安装STEAM平台，申请完账号与邮箱弹出Game菜单后，到http://www.steampowered.com/getsteamnow.htm下载官方打包*.gcf文件，拷贝到Steam\SteamApps文件夹下，完成安装。

9. 新阿芝台克地图设计了下雨特效，在增加可视度情况下，系统硬件被更加大幅度地调用。配置较差的玩家可按“～”键打开控制台，输入cl_weather 0，关闭下雨效果提高FPS帧数。

10. 游戏途中电脑死机或重新启动，STEAM会在根目录下建立名为X.mdmp缓存文件（X代表建立时间和名字）。这些缓存文件占用硬盘空间极大，要定期

COUNTER STRIKE

删除。

11. STEAM正式版去掉了测试版CPUBOT系统（真不知道VALVE在想些什么），现在只能进行人与人对战，BOT将出现在将来的CZ单机模式中。

12. 不论是局域网对战，还是因特网比赛，必须先登录STEAM才能进行游戏。主机建网后，局域网用户从Servers→LAN加入游戏，因特网用户从Servers→Internet加入游戏。

13. 假如登录STEAM就显示失败或密码错误，请立即关闭STEAM。启动开始→程序→附件→系统工具→磁盘扫描程序，对所有硬盘分区进行普通扫描。当确定没有任何错误后重新启动电脑，再次登录STEAM即可。因为STEAM密码验证并非保存在官方服务器，而是存放在本机硬盘内，大多数情况都是硬盘错误或病毒引起。

14. STEAM附带了简体中文界面，激活方法是点击Settings→Language→Simplified-Chinese。不过官方翻译内容屈指可数，并且在Win98/Me下无法正常显示。

15. STEAM皮肤文件存放在Steam\Skins文件夹下，你可自己动手制作图片来替换相同图片格式，也可在网上http://steamskinners.jbdubbs.com/downloads下载皮肤文件。

16. STEAM可修改武器、准心、雷达，地图等周边皮肤，但换肤原理和以往版本截然不同。VALVE为了防止恶意使用1.6版资源，将CS主程序都捆绑在Steam\SteamApps\Counter-strike.gcf文件中。这个文件无法修改和替换，你也无法将1.6版的资源提供给1.5版使用。相反，VALVE也给喜欢修改的玩家预留了施展的空间，STEAM双重运行功能在这里功不可没。简单地说，当你启动游戏时，STEAM会先读取Counter-strike\cstrike\下的文件，如果你修改了游戏资源，游戏将会调用修改后的资源；如果Counter-strike\cstrike\下没有相应文件，那么STEAM会读取Counter-strike.gcf中的内容。大家可放心修改，不用害怕游戏被改得面目全非，只要删除Counter-strike\cstrike\下的相应文件，CS将恢复默认资源。

17. 换皮肤时，以p_*开头的文件不要拷贝进Models文件夹中，否则进入游戏会出现错误。只需要拷贝其他文件就可以达到换肤效果。

1.6版资源修改路径列表，如果你的STEAM没有相应文件夹，可手动建立同名文件夹。

(皮肤)*.mdl拷贝至Steam\SteamApps\你的@邮箱\counter-strike\cstrike\models
(声音)*.wav拷贝至Steam\SteamApps\你的@邮箱\counter-strike\cstrike\sound
(准星)*.spr拷贝至Steam\SteamApps\你的@邮箱\counter-strike\cstrike\sprite
(地图)*.bsp拷贝至Steam\SteamApps\你的@邮箱\counter-strike\cstrike\maps
(说明)*.txt拷贝至Steam\SteamApps\你的@邮箱\counter-strike\cstrike\maps
(大Logo)*.wad拷贝至Steam\SteamApps\你的@邮箱\counter-strike\cstrike
(配图)*.tga拷贝至Steam\SteamApps\你的@邮箱\counter-strike\cstrike\gfx\env
(小Logo)*.bmp拷贝至Steam\SteamApps\你的@邮箱\counter-strike\cstrike\logos

盾牌的较量

自从1.6正式版推出以来，盾牌成为玩家争议的最大话题。许多玩家认为盾牌破坏了游戏平衡性，尤其是在正规5 VS 5比赛模式中，盾牌使T与CT的力量对比变得悬殊。国内外CS论坛引发了“是否使用盾牌”的大讨论。但事物发展总是有两面性，正当玩家为盾牌争得面红耳赤时，WCG和CPL都宣布将在比赛中使用盾牌，这对外界的批判无疑是迎头一击。

就笔者个人而言，从1月份测试1.6版以来，目睹了STEAM每一次升级，见证了CS 1.6走向人性化的每一步，从中也深切领悟到，其实要想玩好CS这种平衡性极高的竞技游戏，玩家与版本的融合程度才是最重要的，这在1.6版玩家群中就是一个证明。伴随正式版推出，服务器由最早300个猛增至



6000个，玩家群体由5万人增加到50万人，版本融合使玩家开始两极分化。对于刚刚进入1.6正式版的玩家来说，所有在1.5版根深蒂固的战术必须改变，团队合作绝对不能与1.6版老玩家同日而语。但对于早期就投身1.6测试版的玩家而言，正式版发售对他们来讲只是一次升级，以前经过的风雨终于让他们看到了彩虹。多说无益，让我们来分析一下这个看起来简单，但实际操作却很讲究的盾牌战术。

盾牌手 VS 冲锋手

相比测试版中的盾牌，正式版盾牌在各方面都进行了修正。新盾牌的防御值由200改为100，价格由1000元涨到2200元，彻底防御AWP、M4A1、AK-47等所有武器，这些改变使得盾牌手的进攻和防御都有优势。在开局行动时，还是按老方法切换至部分防御来前进（全身防御行动速度较慢）。抵达对战区域后，盾牌手切换为全身防御，并主动冲在队伍前面，利用盾牌来查找CamperA位、狙击位、敌人动向以确保队友安全。如果队伍中有多名盾牌手行动（尤其是正式比赛），走位时也要改变以前一左一右的传统。所有队员应该保持在同一条直线上，队伍前后由盾牌手分别防御前方和后方（图4），防止敌人偷袭以及减少伤亡率。


图4

只要发现敌人，盾牌手牢记一点：“盾牌正面无懈可击，防御就是最好的进攻”，要随时保证盾牌面朝敌人，并注意不要被逼到死角。就这样不断与敌人消耗时间，等他子弹耗尽更换弹夹的时机，切换至部分防御，轻松解决他（图5）。如果是在团队作战的比赛中，盾牌手可大胆地去吸引敌人火力，与队友配合将对方完全压制在盾牌前方。值得一提的是，盾牌手攻击时，手枪子弹极为重要，你能用弹夹内的子弹消灭敌人，也可能因为你的枪法问题，不会给敌人造成任何伤害。如果并没有将敌人置于死地，要利用盾牌特有的快速上弹来持续攻击。这种技巧与快速切换武器不消耗子弹的原理相同，都是调用《半条命》本身漏洞。方法很简单，在换子弹的瞬间将盾牌扔出去，你会发现子弹已上好了。虽然此时并没有盾牌保护，但可立即向敌人射击，省去了原本3秒钟换弹时间，大大降低了盾牌手伤亡率。


图5

冲锋手 VS 盾牌手

从各大服务器对战情况来看，要想消灭盾牌手，主要取决于双方对于战场的独到分析。最简单的方法是绕到盾牌手后面、上面、下面进行攻击，这3种方式并没有太多难度可言（图6），笔者就不在这里依次细述。下面着重谈谈如何在与盾牌手针锋相对时，发动反败为胜的一击。


图6



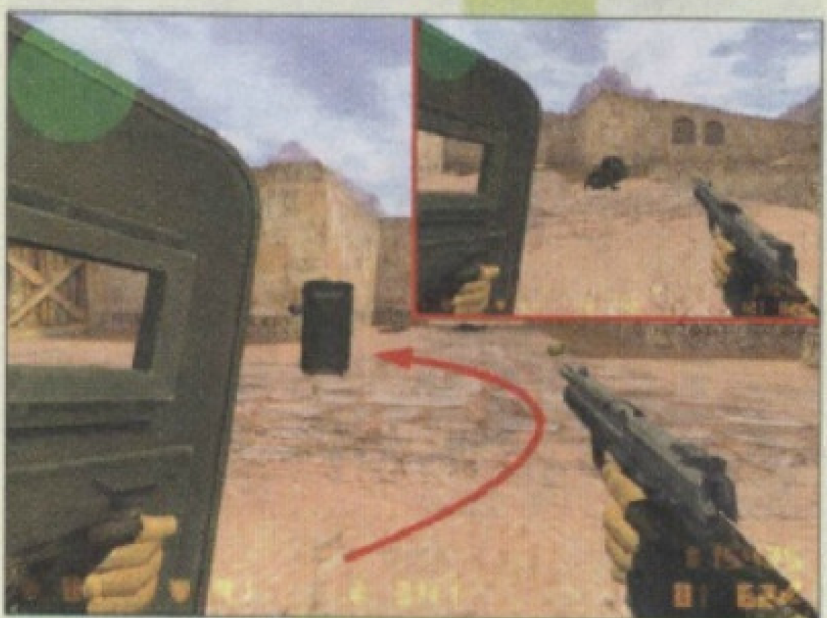

图7

首先，你要明白盾牌手在部分防御时，永远都是左手持盾右手持武器。这一点非常重要，比如开局时某些盾牌手会持弹前进，持弹时刚好头部露在盾牌外，在第一时间将其爆头真是得心应手。即使没有迅速解决他，也不用害怕，因为盾牌手往往会在全身防御中观察敌人，此时他的行动速度较慢，你可手持主武器慢慢靠近他（如果盾牌手切换至部分防御模式，在远处就可进行点射）。也许你会质疑：为什么要靠近他？嘿嘿，当你武器接触到盾牌时，盾牌将失去保护作用。这仍然是《半条命》引擎的漏洞，同M4A1枪管穿透木门有着异曲同工之处。当你将盾牌手堵在墙角时，武器将穿透盾牌，飞射的子弹将盾牌手轻而易举解决。如果遇见多名盾牌手配合行动，团队合作将有着得天独厚的优势。可让一名队友故意前去吸引盾牌手注意，剩余的队友从其侧面进行打击（图7），这种战术真是事半功倍。


图8

除了活用战场情况打击盾牌手外，对战中更注重对心态的分析，这就好比玩格斗游戏的心理战一样，心理战术是打击盾牌手不可缺少的一部分。这里举些抛砖引玉的例子，当你与盾牌手面对面时，可先用主武器故意连续放冷枪，待弹夹内还剩余约10发子弹时，切换手枪并继续向盾牌手攻击。等手枪子弹射光时，瞄准盾牌左上角，此时盾牌手会误认为你弹尽粮绝，并转换至部分防御准备发动攻击。就在他移开盾牌漏出头部的一瞬间，按Q键快速切换回刚才的主武器，用剩余的10发子弹送他回老家（图8）。另一方面，当CT在拆解炸弹时，T盾牌手可在附近用盾牌观察CT。如果CT拆解炸弹就立即进行攻击，如果CT没有拆解炸弹，就一直呆在附近注视它。让CT出于心理上的压力，徘徊在解弹和攻击盾牌手之间，T却能运筹帷幄决胜于盾牌之外。从中可看出，盾牌的出现带动了心理战的革新，只有准确把握变幻无穷的心理战，才是攻克盾牌手的关键。

盾牌手 VS 盾牌手


图9

这是1.6版中最喜剧性的场面，对于双方盾牌手心理都是一个挑战。考虑到对方也有盾牌保护，最好将敌人引到宽广地区决战。只要地形符合要求，你需要做的就是按逆时针方向进行旋转跑位（图9）。跑位时可根据情况切换至部分防御，因为左盾右枪的关系，左手的盾牌恰好能在逆时针旋转时保护自身安全。然后不断加速旋转，当你旋转越快时敌人漏出的侧面也就越多，最后找到机会给予对方致命的一击（注：鼠标指针设置较快的玩家在旋转跑位时有更多优势）。

手枪搭配

由于盾牌手只能购买手枪，如何选择手枪都是非常有学问的，关键时候甚至能救你一命。

+ =弹夹容量和备弹量都比USP更胜一筹，加强的威力无愧是T盾牌手标准武器。
+ =CT标准配枪，最多能配备100发子弹，充足的备弹量适用于混乱的因特网对战。
+ =虽然备弹量和射击精度都较差，但较小的声响是其特有的亮点，在特殊情况可选择性购买。
+ =比赛中盾牌手的惯用武器，即使枪法较差的玩家，也足够消灭对方全部敌人。
+ =CT专用武器，弹夹能携带20发子弹，能在盾牌攻击时持续更长时间，但价格也不菲。



新的战斗开始了

回望以前的每一次版本升级，1.6版对于CS玩家的影响是前所未有的。Bug层出不穷的盾牌，问题多多的STEAM，CS和VAVLE陷入最大的困难之中。但就游戏发展的规律来看，任何怨天尤人都无济于事，只有与时俱进才能跟随CS前进。就在完成本文时，国外单机玩家已成立了反STEAM联盟，联合要求VALVE推出1.6单机版。VALVE是否回心转意？CS 1.6未来将如何？单机玩家会不会看见曙光？我们将拭目以待。

COUNTER STRIKE

《冰封王座》（TFT）作为《混乱之治》（ROC）的资料片，其战术方面变化较大，尤其是众多兽人玩家选择了兽人步兵和巨魔猎头者作为主力的战术。尽管如此，我们依旧不能忽视兽人部落的强力空军——双足飞龙，ROC中吃香的它在TFT被冷落，可通过平时对大量高手Rep观察，发现使用双足飞龙仍然是一种相当具有威胁的战术，可用其牵制敌人，让敌人在你的掌握中疲于拼命。

ASUS 华硕"超级平台杯"《魔兽争霸III——冰封王座》有奖战术征文（四）

WARCRAFT THE FROZEN THRONE

唤醒沉睡的兽人空军 浅谈TFT1.12双足飞龙战术

■四川 韩晴

或许众多兽人Fans担心初期会被敌人低级兵种压制而用同样低级的兽人步兵对拼，其实没有必要担心这点，选择先知为首发英雄，配合幽灵狼完全可以扰乱对手初期发展计划——这里并不是说要你躲在家中利用兽人洞穴来防守，而是应该冲到敌人基地中不断骚扰，让其不能安心Creep，同时迅速升级基地，出双足飞龙。或许对手也能顽强地抵抗住纯飞龙进攻，但飞龙真正的作用是用来骚扰和牵制对手。双足飞龙最大的优点在于它的机动性，并且是空中单位，所以你可很轻松地将它牵制在对方基地周围的丛林上空伺机偷袭，扰乱敌人英雄MF升级节奏和基地中的发展计划，同时根据对手的策略选择更加合适的兵种组合，最后将其一举歼灭。而你的对手会因此感到极度郁闷甚至抱怨双足飞龙是个Bug。此战术对于多线操作有一定的要求：初期你需要控制英雄骚扰，同时基地中不忘打造建筑物（洞穴、兽栏、灵魂归宿），升级基地、牛头人图腾等；中期则要一边指挥双足飞龙偷袭对手，一边率领英雄MF，顺便生产其他兵种，多多练习相信大家都可驾轻就熟。下面我们就此战术作详细的讲解。



标准的双足飞龙战术开局。

开局建造顺序

- 初期5个苦工采金，2个苦工进行基地生产。
- 选择采金，1个苦工建造风暴祭坛，1个苦工建造洞穴。
- 基地训练的1个苦工采金，紧接着下一个去建造巫毒商店。
- 祭坛完成后，召唤先知。
- 基地中生产5个苦工，全部用于伐木，此时人口达到17/20。
- 在资源足够后，升级主基地，建造战争磨坊，顺便添加两个洞穴。
- 基地升级完成后，召唤牛头人酋长，建造双兽栏，此时人口为22/40。
- 战争磨坊中，升级远程攻击力，开始生产双足飞龙。



先知初期运用加速卷轴可以猎杀敌人英雄。

以上便是此战术建造顺序，大家不必过于拘泥，可按照个人习惯来调整。需要说明的地方：1.有些地图上4个苦工就可达到采金的最大效率（Turtle Rock、Lost


飞龙骚扰敌方基地牵制对手，双英雄野外MF。


洞察敌人MF路线后骚扰其Creep。


转型牛头人配合萨满来对付人类的火枪手＋女巫战术。


对付暗夜初期可保守的配合少量步兵。


中后期的暗夜面对兽人明显底气不足，闪电链击毙弓箭手。

Temple等），因此一开始建造祭坛和洞穴的苦工收工后全部去伐木，但某些地图需要5个苦工采金（Scorched Basins、Floodplains等），这时应调1个去采金，1个伐木。2.迅速建造商店的目的是为了使先知早期更有效地进行骚扰，在出征前购买治疗药剂、速度卷轴、次级清醒药剂这3样物品会让你受益匪浅，有效的使用可在初期仅凭借先知猎杀对手更多农民甚至英雄。

前期作战思路

当先知走出祭坛，立刻召唤两条幽灵狼分两路搜寻敌人位置，同时在商店购物，接下来就是用最快的速度赶到对手的基地中利用幽灵狼和先知骚扰。不少玩家认为骚扰就是尽可能地屠杀对手农民，他们往往为了追逐一两个农民浪费召唤的狼和先知的魔法值，还给对手英雄增加了经验。美东兽人老大One-time的观点似乎值得我们借鉴——有效骚扰起码要做到以下3条中的两条：1.让对手不得不留守在基地中；2.干扰对手Creep；3.杀掉对手的农民而不用消耗所有魔法值。干扰对手Creep时你可选择跟在它身后和中立怪物共同夹击它，对手是人类时最好攻击他的大法师，而对付暗夜最好优先瞄准弓箭手，幽灵狼会让弱小的弓箭手四处逃窜。对付同族兄弟时兽人不要过于贪心，苦工钻入地洞后与小精灵和人类农民相比是危险的，应该多花精力去骚扰对手Creep。在和敌人的纠缠过程中不要心急，你的目的是让对手感到着急，打乱他的发展计划。记得利用宝物，在骚扰间隙用治疗药剂、次级清醒药剂给先知疗伤和恢复魔法，恰当地使用速度卷轴可多干掉敌方英雄50点HP。

骚扰的同时不要忘记在家中干活。快速将牛头人酋长集结到先知身边共同战斗。战斗时，第一技能最好选择冲击波，能更有效地杀伤敌人早期兵种。不断地骚扰为你赢得了宝贵的时间，此时基地中已备好双兽栏，在孵化出4只双足飞龙之前不要让对手发现它们。接下来真正的主角就要登场了。

将英雄撤离前线，双足飞龙赶去继续他们的工作，而你的双英雄配合幽灵狼足可猎杀地图中的中小型野外兵种。在用飞龙骚扰敌人基地时，记得一定要保全每一只飞龙，对手回防后应迅速撤离，尽量控制在对方基地周围盘旋，寻找合适的角度攻击。升级攻击力后的飞龙威力巨大，足够数量的飞龙可轻松毁灭农民和低级建筑物。或许一些对手此时选择攻击你的基地，不要紧张，一方面让苦工进入洞穴防守，另一方面派遣大部队去攻击它的基地，强大的飞龙部队和双英雄会迫使对方放弃进攻而选择回城。飞龙数量达到10只时则根据不同的局势来选择战术。

中期战斗部署

VS 人类联盟

人类看到双足飞龙一般会立刻训练火枪手。如果单单是火枪手，那还不足以对你的飞龙军团构成较大威胁，所以他们大多会选择女巫来配合。飞龙自身有攻击速度较慢的劣势，如果再被女巫的缓慢技能缠身就会有些小麻烦。不必担心，飞龙只是我们的幌子，实际转型为步兵、牛头人和萨满都是不错的选择，再买个加速卷轴冲散敌方阵形效果更佳。TFT中新增的龙鹰骑士才是飞龙真正的克星，空中枷锁配合火枪手简直是飞龙的噩梦。别犹豫，立刻训练猎头者，如果将其训练成巨魔狂战士，再配合飞龙，只要掌握好操作和进攻的时机，对手也不能一口将你吞掉。对付人类的龙鹰战术要提前发现，争取不给对手机会，一旦发现单只龙鹰就立刻消灭，不要让其形成大群体，这样对飞龙会构成毁灭性打击。由于有了狮鹫堡，就需要严防对手用狮鹫战术。作为人类高级空军，狮鹫的力量绝对是不容忽视的。

VS 暗夜精灵

对付暗夜关键点在于防住对手初期的力量——弓箭手和女猎手的主力部队，这一招相当实用，你一定要咬牙抗过前期。随着战斗的进行，胜利的天平就会向你

倾斜。有些兽人玩家（例如Happy[S.H]）在用双足飞龙战术对付暗夜时，初期会建造兵营，训练少量的兽人步兵，配合先知、幽灵狼和洞穴来防守敌人的骚扰是不成问题的。小精灵是你的首选骚扰目标，其次是金矿，总之决不能让对手舒服地生产弓箭手去跟随英雄MF升级。只要对方的弓箭手未能成群，那么光用飞龙就可轻松地点射他们。后期的牛头人酋长率领牛头人更是弓箭手的噩梦。一些聪明的暗夜玩家会选择攀科技出角鹰兽或猛禽德鲁依变身，此时兽栏中的巨魔蝙蝠骑士该上场了，不稳定化合物这项技能对付暗夜密集的空军是再好不过了：通过自爆对单一空中目标造成900点伤害，同时附带溅射伤害，猛禽德鲁依、角鹰兽都不在话下！


蝙蝠骑士克制成群的暗夜空军相当有效。

VS 兽人部落

同族大战一般都是相当艰苦的，前期骚扰时应当优先“照顾”兽人洞穴，几只双足飞龙集中火力后三四秒即可将其摧毁，然后就是尽量消灭对手的苦工。一旦发现对手模仿你爆双足飞龙，那么你就和他拼耐力的同时配备几只蝙蝠吧，它们对于成群的飞龙仍然是致命的。如果对手也想到了用蝙蝠来对付你的飞龙，那么要小心了。还好兽栏中的狼骑能发挥作用，诱捕网可轻松地将其拉至地面蹂躏，这需要快速操作，发现对手蝙蝠有自杀动机前就应当准备好操作狼骑部队。当然现在TFT中的兽人还流行一种爆猎头者的战术，我们同样要小心，成群的猎头者确实不容忽视。让牛头人酋长率领牛头人冲上去，配合先知的闪电链和牛头人酋长的冲击波可很快搞定他们，别忘了给牛头人酋长挂个血瓶哦。


狼骑可以轻松捕获试图自爆飞龙的蝙蝠。

VS 亡灵天灾

在这里我并不推荐大家使用双足飞龙战术对付亡灵，亡灵对付双足飞龙简直是天生的本能。幽灵之塔、基地这种坚实的防御就让先知和飞龙的骚扰有些困难，再加上地穴恶魔和石像鬼，可以说飞龙几乎没有机会，地穴恶魔可轻而易举地将对手空军网至地面进行摧残，成群的石像鬼刺杀飞龙简直像手术刀一般锋利。但也不能说完全没有取胜机会，通过研究一些兽人高手的比赛发现，如果你能在前期尽可能多地解决伐木的食尸鬼，让其陷入经济危机，然后在飞龙成群之前不要暴露你的意图，再配合萨满，让嗜血的飞龙快速消灭敌人英雄。要知道魔兽比赛中英雄就是整个部队的脊梁骨，根本不要给他任何积攒石像鬼的机会，那么胜利也会离你不远。你还可虚晃一枪，让对手误认为你在爆飞龙，暗地里训练萨满、巫医、猎头者或使用其他战术，使敌人猜不透你的真实意图，这也不失为一个好办法。


人类的龙鹰是双足飞龙死敌。

一些建议

如果大家真正使用双足飞龙为部队的主力，不管对付任何种族，都不要忘记在战争磨坊中升级远程攻击力以及毒矛。由于双足飞龙有攻击速率较慢这一缺点，你必须通过提高攻击力来弥补，尤其是毒矛这一技能，它的效果可叠加。举个例子，一个牛头人有1300HP，10只双足飞龙对其进行一次齐射，瞬间会造成大约400点的伤害，而在接下来的25秒的时间内会对牛头人造成4×10＝40点的伤害，很明显这是一项相当实用的技能，研究它也只需区区100金和150木材。在后期作战时要记得侦察，阻止敌人偷偷开辟分基地，否则对手资源优势会让你先前的一切努力都化为泡沫。使用双足飞龙在和对手遭遇的过程中，尽量不要选择在开阔的地方作战，这样容易损失造价昂贵的飞龙，最好附近能有树林、海洋——给对手演示一下空军Hit&Run操作。


一定要小心地穴恶魔对飞龙的威胁。

或许部分人对双足飞龙战术嗤之以鼻，认为在TFT中这只是一种理想化战术，其实不然，每个人的操作和意识都不尽相同，但通过众多高手录像仍可看出飞龙战术的强大性。希望此文对那些想了解如何速出双足飞龙的玩家有所帮助，大家模仿学习后创造出更多属于自己实用的战术，相信兽人玩家的队伍会不断壮大，在BN上一展Orc雄风！P

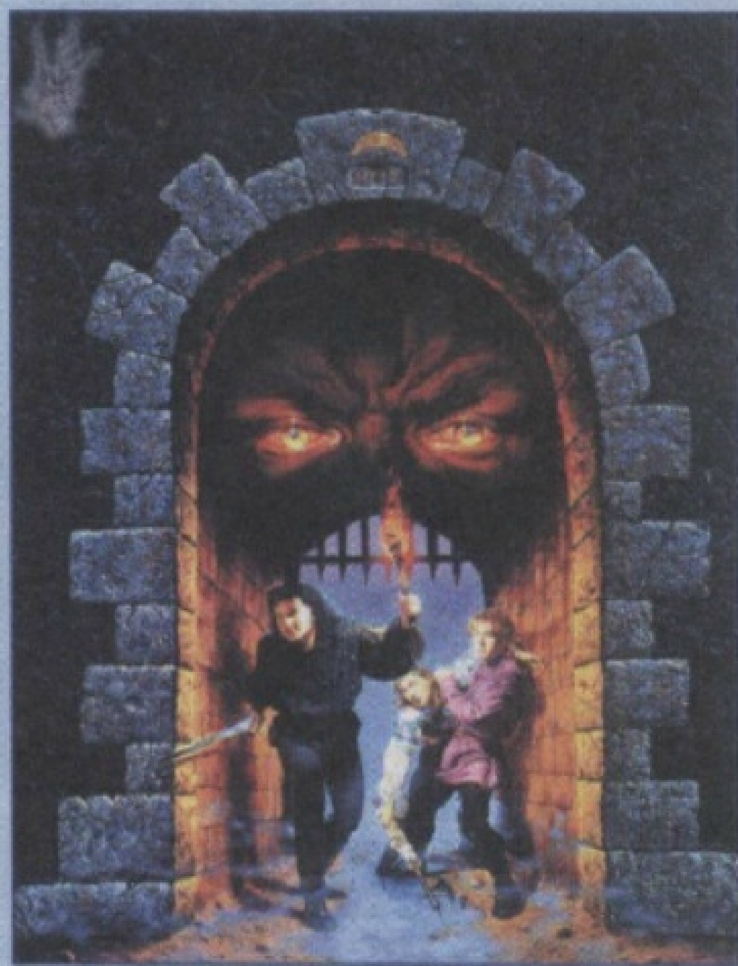

防止对手开辟分基是重中之重。

智者还是白痴的游戏？
——关于迷宫的故事

■晶合实验室 8神经


米诺陶洛斯在迷宫的入口等待着侵入者。

让我们从古希腊神话中一位最伟大的建筑家、雕刻家开始来讲述下面的故事——他的名字叫代达罗斯。关于他的传奇事迹有很多，大名鼎鼎的克里特迷宫便是他的杰作。传说代达罗斯流浪到克里特岛，与那里的国王米诺斯成了朋友，在国王的要求下，代达罗斯建造了一座无比精巧的迷宫。这座迷宫迂回曲折，每个走到里面的人都会迷失方向。据说当其竣工之后，连亲自入内检查的代达罗斯也费尽周折才能走出来。国王让著名的牛头人身怪物米诺陶洛斯居住在迷宫里面，后来的故事我们大家都很清楚了，米诺斯的儿子在雅典的阿提克遭人阴谋杀害，于是这个暴怒的国王开始大军进攻雅典，而众神也在雅典降下干旱和瘟疫。太阳神阿波罗用神谕指示：雅典人只有平息米诺斯的愤怒才可以免去灾难。在雅典人的求和下，米诺斯要求雅典每隔9年送来7对童男童女作为贡品，结果他将这些童男童女关进迷宫之中，任由那只牛头怪残害而死。当第3次进贡日期到来时，雅典的少年英雄，雅典国王的儿子忒修斯决定亲自成为贡品前往克里特迷宫，并发誓要杀死牛头怪。在神谕的指示下，他向爱情女神阿芙洛狄忒献了祭，结果当他到达克里特岛后，米诺斯国王的女儿，美丽聪明的阿里阿德涅公主立刻爱上了英俊的他。公主偷偷和他相会，并送给他一把魔剑和一个线球，忒修斯进入迷宫后，便将线团的一头系在迷宫入口，在迷宫深处他奋力用剑杀死了牛头怪，并沿着线团顺利离开迷宫，带着同伴和公主逃离了克里特岛。


通常迷宫的最深处都有一个魔头。

这真是一个迷人的故事，克里特迷宫的建造者代达罗斯后来成了西西里岛建筑和雕刻艺术的奠基人，而迷宫的破解者忒修斯则继任成为雅典历史上最伟大的国王之一。关于这座举世闻名的迷宫，他们两人所表现出的只有一个共同点：智慧。代达罗斯用他的智慧创造了这座举世无双的迷宫，而忒修斯则同样用自己的智慧破解了它。对于喜爱RPG的玩家来说，迷宫几乎是游戏过程中最无法避免的东西，甚至有的RPG可以没有剧情，但却无法没有迷宫。毫无疑问，克里特岛迷宫的故事是一个适合做成游戏的好题材，至于怎样制作，我们或许可以进行这样的设想：那将是一座至少有9层之深的迷宫，我们操作游侠忒修斯——噢，或者也可以是女法师阿里阿德涅，穿着破衫烂布，手持一把锈柴刀或一根细木棍，从第1层开始打起，经历层层磨练，到最后第8层时已经全身上下装备得金碧辉煌，手里拿着比人还要大的巨剑。这一层将要面对的Boss是米诺斯国王这个老头子，估计他将是一个疯狂的召唤师。将他干掉后就可以进入最后的第9层了，这里遍布着童男童女的尸骸，最后终于看到那个无比强壮的米诺陶洛斯，除了长着一个牛头，估计它还需要一对翅膀才显得够

威猛，在技能方面自然是吐火放电无所不能……当解决掉这个大块头，我们的主角就可以顺利离开迷宫了——什么？你说是不是也需要一个毛线团？难道在打最后Boss之前我不知道放个传送门吗？或者让我们的主角在出发前找东方友人借颗土灵珠来使使？没办法，说到迷宫，看来我的思路的确是狭窄的。在我看来，所有有关迷宫的游戏都像《暗黑破坏神》，或者说《暗黑破坏神》像其它所有跟迷宫有关的游戏。至于破解迷宫是否需要智慧……不，实际上我认为我只需要一些耐心就可以。

看来游戏作品中的迷宫的确是有其特殊性的，从最早的TRPG开始，迷宫就开始作为冒险经历中非常重要的一环而存在。例如“龙枪”系列中那款著名的《克莱恩黑暗之后》，这个游戏是“龙枪”桌面RPG系列的大结局，在游戏中玩家必须要通过非常复杂的迷宫，最终打倒5头龙“黑暗之后”塔克西丝，解救出善龙之卵。从作用上来看，它的迷宫跟后来《冰风谷》或《暗黑破坏神》中的迷宫没有多大区别，都是玩家磨练的重要区域。在步步探索中，即时发生的战斗会让人感到节奏紧凑，简直忘记了迷宫的存在，又由于游戏中通常提供了地图，所以几乎不会有迷路的可能性。这样的迷宫的确只需要消耗人的一些耐性而已，当玩家对战斗的满足感逐渐达到顶点时，迷宫赫然已经探索完毕，接着打完某个Boss或打开一个大宝箱之后，我们就可以腰包鼓涨地离开迷宫了。相比之下，东方风格RPG作品中的迷宫留给人的印象好像要困难一些，中国主流RPG游戏一直走的是日式风格。早一些时候，无论是《最终幻想》还是《轩辕剑》系列，我们都要老老实实在没有小地图指示的情况下在迷宫中穿行，最糟糕的是，踩地雷切换战斗场景的设计简直就是在故意添乱，画面一闪来再闪去后，咦？我刚才是朝着哪个方向走的来着？想当年的《仙剑奇侠传》，不知道玩家因为这个原因而走了多少冤枉的回头路。在《轩辕剑》和“仙剑”的最新作3D化之后，这个问题开始逐渐被解决了，小地图的引入非常重要，另外黑雾也是个有用的设计，当你不知道往哪里走时，往地图上黑雾没有打开的地方前进总是没错的。当然，游戏中的迷宫永远不存在怎样离开的问题，我们总是发现，迷宫的出口赫然就在Boss倒下所在地点的旁边。如果碰到没有出口的迷宫怎么办？在游戏中完全不用担心，仁慈的制作者给我们提供了传送门或土灵珠，当筋疲力尽时，我们只需要祭起法宝，大喊一声“般若菠萝蜜”，就可以回到一个个温暖的小村庄。



《仙剑奇侠传三》开创了武侠游戏迷宫的新风格。



然而其它武侠游戏中的迷宫还在进行尴尬的转变中（《天河传说》）。

让对手在迷宫中发懵吧！

很难想象，无论是在现实还是在游戏中，迷宫有时甚至是个可爱的东西。在1980年，电影大师斯坦利·库布里克（Stanley Kubrick）根据斯蒂芬·金（Stephen King）的畅销小说编导了一部可以载入影史的著名恐怖片《闪灵》。这部影片讲述一个落魄的小说家与妻儿住在一个群山中的酒店里，封闭的环境和不如意的生活让作家逐渐走向疯狂，最终在一个大雪之夜，作家在酒店鬼魂的驱使下拿起斧头，向自己的妻儿展开了疯狂杀戮。影片对酒店那种阴森压抑气氛的营造极为出色，但在这里，我要提到的是影片最后的一个情节，作家的儿子小丹尼为了逃避父亲的追杀，慌不择路地跑进酒店外的人工花园迷宫中，杰克·尼克尔森扮演的疯狂父亲手持利斧在后面紧追不舍。由于下了整天的大雪，小丹尼在地上留下了清晰的足迹，这也成了父亲追杀的线索。但是小丹尼很快发现了这一点，聪明的小家伙在危急时刻想出了办法，他开始踏着过来的脚印一步一步倒着走，当倒退到一个拐角处时立刻跳入路边的隐蔽处。父亲寻迹追杀过来，但是他突然发现前面的足印凭空消失了！他怒吼着向前搜索，小丹尼却悄悄顺着来时的足迹逃离了，那位疯狂父亲最终被冻毙在花园迷宫中。当小丹尼一头扎进迷宫中时，我真是难以想到这个小孩子能将迷宫利用为逃生的工具，而疯狂父亲则错在对线索的过于依赖，在二人的较量中，最终是智高一筹者胜。突然想到，如果将忒修斯的线团给剪断，这位一代英雄是不是就得被困死在克里特迷宫中呢？看来米诺陶洛斯最大的失败之处就在于没有多养几个为他巡逻的杂兵啊（笑）！





《闪灵》中的两个镜头，小丹尼用脚印迷惑发狂的父亲。

利用迷宫的例子还有很多，金大侠笔下的“东邪”黄药师绝对是世界第一的迷宫制造大师，如果天下五绝可以用打主客场制的方式来争夺《九阴真经》，黄药师可

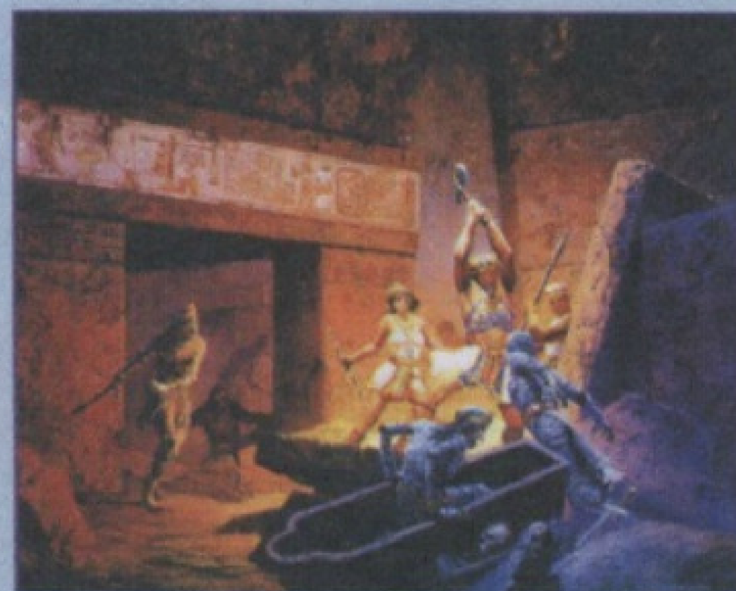


《暗黑破坏神》系列让很多玩家喜爱上了迷宫。


在《无冬之夜》中，广袤的地图让人忘记了迷宫的存在。


自从有了来去自如的传送门，游戏中的迷宫已经不会让人迷失。


有可爱的人设和画风，于是大量的迷宫也就不那么令人厌烦了（《双星物语》）。


各色怪物成了迷宫探险的一剂调味料。

以稳拿主场的12分，桃花岛的迷阵变幻莫测，“天下第一”的名号说不定就得因此易主。在后来的《神雕侠侣》中，黄蓉随随便便使用几块石头就困住了金轮法王，再一次显示了桃花岛家传五行之学的威力。当读完“射雕”之后，那个短命的“武功天下第一”王重阳并没有给我留下什么印象，有的只是对黄药师超凡绝俗的智慧怀以五体投地的仰慕而已。如果说中国历史上还有一个不逊色于黄药师的迷宫大师，那非诸葛孔明莫属。“八卦阵”是最有名的迷宫，能创造出这样鬼斧神工的阵法，孔明的才能足以卓越于司马懿、周瑜等人之上。无论是黄药师的五行之术还是诸葛亮的八卦阵，它们都可以说是一种在不停变化着的迷宫，其复杂和精巧程度跟老外相比都完全不是一个量级，也显示出中国人对智者的一种崇拜。可惜这些在武侠游戏中并不容易表现，在笔者所涉猎的武侠游戏当中，目前也许只有两三款算是有个别迷宫做到了挑战人的智慧而不是耐性的地步，比如《天地劫外章——寰神结》和《仙剑奇侠传三》。《天地劫》系列的两款RPG一向以高难度著称，其迷宫中的谜题不知道难倒了多少英雄好汉，而“仙剑三”也开始在迷宫中设计各类机关，其中以锁妖塔第四层的机关难度为最。在面对这些迷宫时，如果不仔细思考，甚至动笔记录，而只是一次又一次地碰运气，很可能花上几天也打不过去。可以说制作者是相当用心的，但这些迷宫除了留下一个“超高难”的辉煌纪录之外，又有多少玩家在认真对待呢？其最大的作用估计还是大大推动了攻略本的销售吧！

回到上面的话题上来，如果能在游戏中像小丹尼那样过一把利用迷宫、主宰迷宫的瘾，把郁闷留给敌人，想必是非常快乐的事。这样的游戏有吗？笔者暂时只能举出一个例子，那就是KOEI的力作《真三国无双2》。虽然这是一款动作游戏，但有时仍然需玩家动动脑筋。在高难度下的“彝陵之战”这一关，选蜀国武将会遇到游戏中最大的挑战。以选赵云为例，在本关开始后5分钟之内，我方除去刘备以外的所有其他武将几乎会全部阵亡，刘备带领几个杂兵退到后方，近千名的敌人小兵和数十名吴国名将如潮水般涌来，而吕蒙、甘宁和陆逊3人还具有像屠夫一样凶残的杀伤力，可怜赵云需要单枪匹马扛住敌人的进攻，怎么办？硬拼导致惨死数十次之后，笔者终于发现地图角落里有诸葛亮预先布下的“八卦阵”，只要先进入阵内，敌人就无法对自己形成包围，而是一批批冲入阵内来送死，这样赵云独力在这场最困难的战役里完成“千人斩”的伟业也不是个梦想了。说实在的，如此戏耍远比自己强大的敌人是件很爽的事。在一款动作游戏中，不仅用到了技巧，还发挥了智慧，用二者的完美结合来取得精彩的胜利，这让我觉得自己就是游戏中的神。

当迷宫从考验变成消遣

可惜的是，并不是每款游戏里的迷宫都能像《真三国无双2》那样带给我完全的征服快感，那需要制作者天才灵感的闪现。每当看到文学作品中的智者们在迷宫中展示出智慧，我都赞叹不已，但对于遇到稍微困难一点的谜题就要到处寻觅攻略的我来说，也仅仅限于赞叹而已。游戏越来越像快餐，有越来越多玩家吝于在游戏中活动自己的脑细胞。作为一种娱乐放松的手段，游戏中的迷宫不能让玩家觉得太辛苦和困难。于是在那些大作中，这种对迷宫的探索通常用其他形式来取代，例如在《暗黑破坏神2》中，原来单调的地下迷宫就被数个不同风格的广袤地区取代了，事实上这也更符合电脑技术进步的要求，玩家同样能在其中满足探索带来的成就感。最早像《百战迷宫》（Dungeon Hacker，《被遗忘的国度》系列作品之一，玩者可以任意改造迷宫，每次进入游戏迷宫也会随机改变，但故事性却非常差）那样的作品现在已经很少见了，而在日本，还有Chun soft这样的公司一直坚持在制作像《不可思议的迷宫》系列这样硬派的RPG作品，其卖点也正是号称千变万化的迷宫，这个系列中的《风来的西林》和《特鲁尼克大冒险》等游戏都拥有一批固定的死忠玩家，销量也相当不错。

如果关注迷宫文化在西方历史上各个时期和不同地域的表现，我们会发现它也代表了不同的隐喻含义。从忒修斯在克里特的冒险开始，迷宫开始代表路途艰难和神秘的意义。在一些有历史意义的建筑物中，我们也可以见到迷宫的图案，如法国沙尔特主教教堂内的大厅地面上就镶嵌有直径约40英尺的圆形迷宫图案，同样象征着

信仰与朝圣路途之艰难。到了路易14时代，迷宫的含义开始慢慢转变，逐渐成为一种供消遣的园林设施。路易宫廷曾在凡尔赛宫建造了一座以伊索寓言为主题的花园迷宫，将其作为宫廷贵族们玩耍的设施，这与几百年前沙尔特主教教堂内的迷宫已经有了内涵上的重大区别，而更近似于游戏玩家在迷宫中无关痛痒的娱乐行为。尽管在迷宫中摸索前行和到达出口的悬念感觉还依然存在，但在那些设计得像人肠子一样九曲十八拐的迷宫中一阵低头乱撞后却赫然发现迷宫的出口就在入口的旁边，这时会不会得到前人那种战胜艰难的成就感就很难说了。



随着《魔法门》系列的江河日下，游戏中的迷宫也失去趣味。

每个人都生活在迷宫中

在迷宫象征着考验的时代，在其中能诞生智慧与勇气；在把迷宫拿来娱乐的今天，我们也可以锻炼一下耐心与韧性；但是加拿大人文森佐·内塔利却说，只有白痴才能在迷宫中生存。内塔利在1997年执导的惊悚片《心慌方》获得了当年多伦多国际电影节最佳加拿大处女长片奖，这部电影讲述了一群人在醒来之后突然发现自己身陷由一个个立方体所组成的迷宫中，没有食物、饮料，身上还穿着囚服一样的服装。这个迷宫有什么用？没人得知，但既然是迷宫，那么就一定有出口，这是众人所坚信的。在交流中，每个人都发觉别人皆有一技之长，好好借助的话就可以离开这个迷宫。大家先把希望寄托在号称曾经成功越狱7次，最有勇气的飞天大盗身上，结果他却因为过于自信而莽撞触发了机关，脑袋被炸了个稀烂；另一个最有希望逃离的人是工程师，他也是最有智慧的人，结果他在看见了出口刺眼的光芒时却放弃了这条路；而其他人在惊恐中转来转去，却转回到出发点……而最后离开这里的却是一个非比寻常的“白痴”，他虽然拥有计算方面的天赋，却没有任何功利与机心，他能进行十分复杂的计算，却从来只要求一个泡泡糖的奖励。在别人眼中他就是一个拥有某些特殊才能的“白痴”，但最后就是他随随便便选择了一座桥就离开了这个该死的迷宫。导演借助迷宫表达了自己对人类智力的不信任，要通过这样的考验，是愚可及而智不可及的，有时候白痴能做到正常人所不能做到的事情，就像永远拥有一颗赤子之心的阿甘一样。



《心慌方》（港译《异次元杀阵》）讲了一个震撼的迷宫故事。



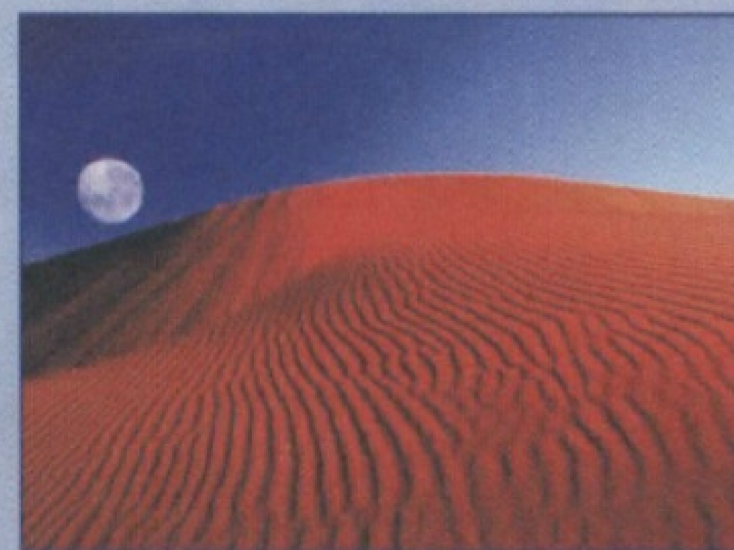
凡尔赛宫的迷宫设计平面图案。

如果不是因为这部电影推出的时间更早，我很怀疑内塔利老师是故意在跟那个红得一塌糊涂的，关于老鼠在迷宫中寻找奶酪的故事作对。在《谁动了我的奶酪》中，4位角色分别代表果断、快速、敏锐和固步自封，书中阐述的一个道理是：要敏锐地察觉周围的变化，快速行动，找到适合自己的道路，去获取成功。但如果将书中的4个小精灵放到《心慌方》的迷宫中，估计内塔利老师的黑色幽默会让那3个积极进取的早早死于非命。其实这两部作品同样讲述的是对待人生的态度，迷宫在这里变成了人生无常的一个比方，《谁动了我的奶酪》告诉我们要及时调整积极进取，而《心慌方》却以隐士姿态冷冷地说出“机关算尽太聪明，反误了卿卿性命”。



迷宫中记载着多少勇者探索的故事。

迷宫究竟是智者还是白痴的游戏？也许都不是，阿根廷诗人兼小说家博尔赫斯给我们讲了一个“两位国王和两座迷宫”的故事：很早以前在巴比伦群岛上有位国王，他将他的建筑师和魔法师召集起来建造了一座非常复杂精美的迷宫，让世上最精明的人进去后也要迷失方向。完成这样一个工程是令人不能容忍的事情，因为混沌与奇妙都只能让上帝来缔造，而非凡人所为。不久后一位阿拉伯国王来到王宫，巴比伦国王为了捉弄这位头脑简单的来宾，让他进入了迷宫。阿拉伯国王惊惶地在迷宫内东奔西窜了一整日也没能找到出口，绝望的他祈求神灵的救护，这才找到了出口。他没有任何不满的表示，只是对巴比伦国王说，他在阿拉伯半岛也有一座迷宫，倘若上帝同意，他可以带他去见识一下，说完他便返回了阿拉伯半岛。接着他召集了勇猛的军队，很快攻下了巴比伦王国并俘获了国王。他将国王绑在一只骆驼背上，让它来到沙漠中。他们骑了3天以后，他对国王说：“啊！时间的国王，你是物质和数字的象征。在巴比伦你让我在那么多台阶、那么多大门和围墙的铜制迷宫里迷失了方向，现在至高无上的主让我向你展示我的迷宫，这里没有梯子可以攀登，没有门可以进出，没有使人疲倦的走廊需要穿越，也没有墙会阻挡你通行。”然后给他松了绑，将他遗弃在沙漠中，最终巴比伦国王因饥渴死在了那里。



最伟大的迷宫是上帝的杰作。

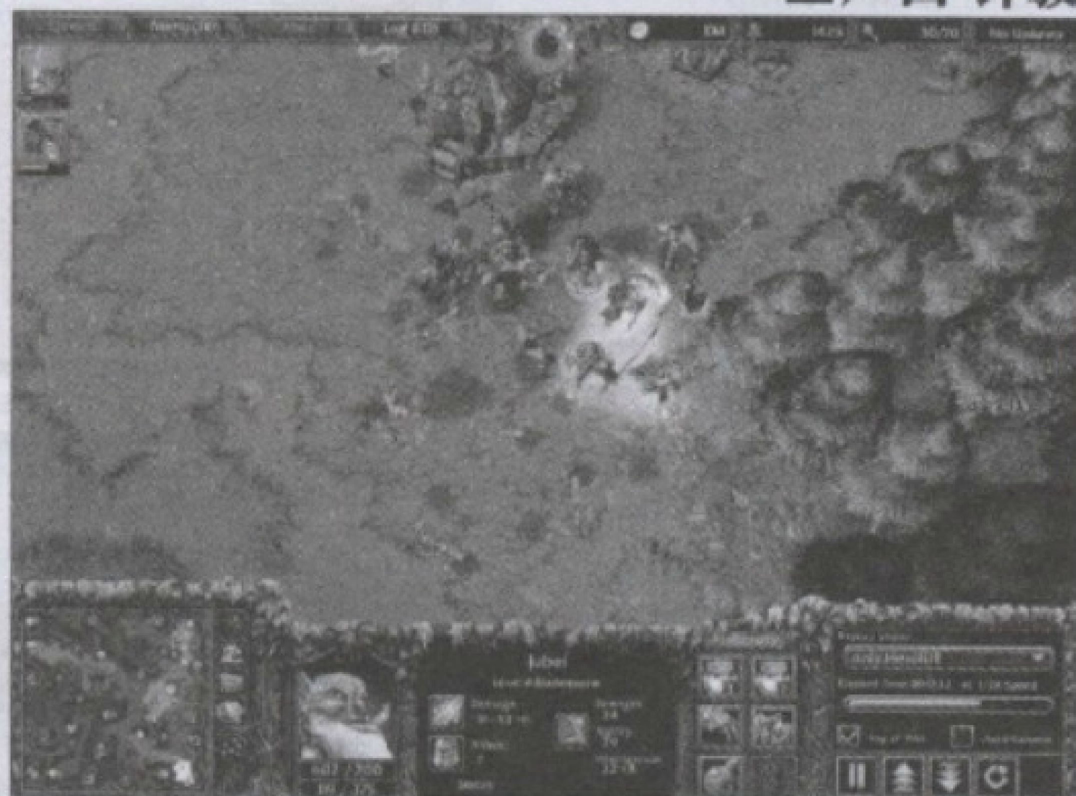
人类一思考，上帝就发笑。光荣属于不朽的上帝。

乾坤一技

"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

霸气十足——兽族苦工大起义

■广西 钟毅



《冰封王座》推出后，各种战术层出不穷，而奇特的战术往往能出其不意克敌制胜，下面就给大家介绍一种霸道却不费一兵一卒的ORC战术。以Lost Temple为例：刚开始以祭坛→地洞→磨房开局，英雄出来后立即到对方基地搔扰。基地中狂出苦工伐木，一刻也不要停。磨房造好后立即摆上3个箭塔（110金，80木），然后再补上2个地洞并升级刺墙。当你拥有30个人口的时候，也拥有1000多的金子和木头了，这时带上所有伐木的苦工（20个左右）冲入敌人基地中造箭塔。由于兽族苦工在修建东西时身处建筑中，所以敌人不能杀到你的苦工。如果操作快一些，敌人回城后面对的将是一打正在建造中的箭塔，如果没有攻城武器，是怎么拆也拆不完的（拆掉一个，苦工再造，更何况还有刺墙的保护，而攻城武器是绝对出不了这么快的），面对这种情况对手只好认输。注意在苦工赶往对手家里去的途中要用英雄进行侦察，不然中途遇到敌人的部队就完了，且苦工到敌人基地时不要手软，一定要冲到敌人基地内部造，不然会给敌人留下反击的余地，最后基地中不要忘记继续出苦工伐木啊。

《上古传说——刀剑封魔录外传》巧过机关阵

■广东 钟镜坤

《上古传说》每幕都设有机关阵，在"真正的战斗"难度下，想顺利通过有一定困难，即使经常回村庄补充血瓶，要想一次都不死基本是不可能的。但毕竟是机关，玩家如果认真观察和研究，都会发现一些玄机，只要好生利用，会觉得怪物弱智得搞笑，这里选摘一二。

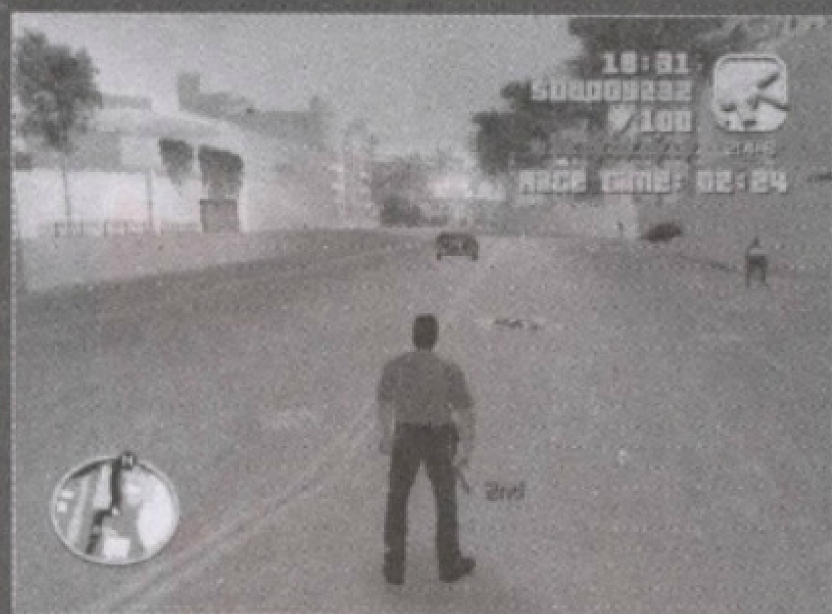
第一幕铁蛋的养鸡场进去后，沿四周跑一圈，再往中间一站，丢下个气瓶之类的东西，鸡会如获至宝傻乎乎地围拢过来等你宰割，选个范围攻击的技能，一阵狂扫，顺手拣回诱饵（够吝啬吧？），收拾掉零星的几只，回村跟小铁蛋较真去。在落马坡碰到前辈沈万山，硬是要试试你的功力，此时的你自然不是他的对手，只要不停地逃跑，时间一到他就会陪你直到干掉天将玉衡，而且经验值友情赠送。跟沈万山过招，唯一的要求是你脚力要好，因此不要急于找他搭话，而是先开启传送门，回家准备一下，刀器和铠甲各换上一颗精品和凡品紫水晶，五六百的体力值足够你彻夜狂奔的。

第二幕硷路上的莫大爷也提供了一个机关阵考考你。进入后立刻跳（注意必须是跳过去，无法走过去）到右边的水中，然后上趟厕所回来时间也就差不多了。千万别让僵尸碰着，否则收尸无疑。过关后才能会会石青机关阵中的怪物，凭此时的实力，那绝对是一场恶战，不过酬劳颇丰。对付小妖倒还轻松，遇到诸如水鬼、魔豕兽、虎贲将军等劲敌就得异常小心了，场地太小，根本无法引开单挑。经过尝试发现栅栏的正上方有个缺口，可走到地图上端的外围两角，克敌的希望就在此。进关后倘若发现强敌就挨着栅栏绕场子逆时针跑，到了上头出口往右侧逃。通常情况下，此时敌我之间会被木栏相隔，恶魔们在里头只有干瞪眼，然后你就可气定神闲地用远程武器逐个了结它们了。小生的霜刀女侠用的是刀影系招式，它们可穿过围栏击毙魔头，自己则毫发无损。当然，角色要有穿墙的技能才能使用这种方法。



《侠盗猎车手3——罪恶都市》劫车心得

■山东 梁潇



多种乐趣并存，高自由度的游戏方式，是许多玩家对《侠盗猎车手》情有独钟的原因，虽然暴力因素令许多和平人士对它大加抨击，但它带来的刺激和快感是不可否认的。在游戏中不难发现，在比较繁华的地方，漂亮跑车真的好多，当你看中其中的一辆时，抢夺的欲望就在你体内燃烧起来，上去就劫？不行，在这里不仅车多，警察也多啊！要是让警察发现了，就会飞快地跑过来一把抓你下来，即使你侥幸逃脱也是落了个被通缉的下场，至于跟警察动手更会让你得不偿失（教父语：射杀警察是不祥）。有没有在繁华区劫好车却不被警察抓的办法呢？请看下去：找一辆你喜欢的车，然后拦在它前面，按Space（空格）键，跳到车上，过几秒钟，车就开了，注意不要掉下去，然后开始免费旅游。等到了偏僻的地方时，看周围如果没有警察，就可以下手了（注意要在车前方下，否则车会跑掉），这样你就会平安得到你想要的车了（此方法对警车无效）。

用此方法还可以作为新手熟悉游戏中地图路线用，配合“红灯全变绿灯”的秘技（输入：GREENLIGHT）会有更好的效果。

《幻想水浒传II》两处取巧打法

■湖北 涎水梨

任何游戏都不会是完美的，或多或少都存在着这样那样的Bug，利用这些Bug可以有效减少升级和通关所需时间。下面为《幻想水浒传 II》中两处利用Bug的取巧打法，有兴趣的玩家可以一试，绝对会有意想不到的收获喔！



1.游戏初期发展到可以去妙芝市时，玩家可以先不去触发剧情而来到妙芝市西北方的“妙芝骑士团”的关卡，这时可以发现紧锁的大门可以像推箱子一样推开。理论上可提早进入骑士团领地并触发洛帝山龙骑士事件，这样便可使汉弗里和弗奇提早加入，有了这两个强力伙伴作为后盾，快速练级以及大把的金钱和装备就不再是望尘莫及的事了。

2.拉达拖街道具屋的2楼在任何时候都不许进入，究竟其中隐藏了什么秘密呢？其实，根据地的碧姬在传送时有8%的失误几率，失误之后就有可能传送到这个神秘的2楼，里面可是有很多梦幻级的宝物喔！

《樱花大战3》小游戏心得

■山东 梁潇

无论是画面还是战斗方式，《樱花大战3》都可以说是佳品，比许多RPG、SLG更值得一玩。不过游戏中有些小游戏也颇有难度，下面给大家介绍两个小游戏的过关技巧，希望大家能举一反三，找出更好的过关思路。

库莉希奴：

解棋局虽然不是很难，但想在1分钟的时间里完成还真是不太容易。其实在游戏中可以发现，在走的过程中，有红色和蓝色的小块，红色减时间，蓝色加时间，而游戏的输赢是看时间是否结束，这样我们就有了可乘之机。可以在时间不多的时候踩蓝色小块，然后马上憋死，时间就会增加一些。在重新开始的时候重复这样做，你就会发现时间在无限增加。在一些非常难过的关里，甚至可以用截图软件截下来，回到Windows中再慢慢研究。

寇库莉可：

这个小游戏说难也难，说不难也不难，既可以锻炼你的反应能力和手指耐力，又可以反映键盘质量情况，为什么这样说呢？不难发现，我们只要把Z、X、C、V四个按键一起狂按就可以轻松打出高分，但你的手指和键盘可就…………推荐一种方法，用按键精灵之类的软件，就可以看着电脑自动玩了。

《仙剑奇侠传三》讨价还价技巧

■北京 伊晗

众所周知，“仙剑三”的道具购买系统新增了讨价还价的环节，这不仅是个符合主角景天性格的设计，还会在玩家大批量购入道具时节省金钱。但如果玩家还价过低会造成购买失败，同时还会让老板生气，在一段时间内不能在这个地点再次购买。如何解决这一问题呢？当出现购买失败时，只需要再次进入购买系统，这时不要急着选择“买东西”，而是选择“卖东西”。当然不用真的卖什么，只要点击“取消”后回到购买系统，再进入“买东西”的界面，一切就解决了。下面就放心地还价吧，直到你认为可以接受的价位，再也不必用S/L大法了。

经过炎热的夏季，不少国外大作都在今年秋天一一现身，像“盟军3”、《家园2》、《光晕——战斗进化》以及《骑士传说》，其中《骑士传说》是一款画面极其华丽的动作RPG，无论是风中的树林、宁静的村庄，还是在战斗中的绚丽魔法，所有的一切都使人感觉很舒服惬意，其余几款游戏光听名字大家就已经知道了，在此就不多作介绍了，都是些期待值极高的大作。本期补丁铺中，值得推荐的是“仙剑三”运行补丁，主要是解决了部分玩家无法正常运行游戏的问题。

游侠补丁网 三枫



《仙剑奇侠传三》v1.02官方升级档

主要是修正游戏中出现的部分Bug，使用时需要注意，补丁解压到游戏目录后还需要执行“Patcher.exe”文件进行安装。

简体版升级档

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/patch1.2(chs).exe

繁体版升级档

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/patch_big5.exe

使用方法：安装完毕之后即可使用。

补丁效果：对如下内容进行了修正。

1.阵形变化有时人物会重叠的问题。
2.当使用物品是最后一项且将物品数量使用到0时，游戏会跳出。
3.在宾化防具店跑到NPC之后会卡住跑不出来。
4.点击魔剑图案会跳出。
5.人物熟练度达到100%时，可以进行没有原料的道具合成。
6.前尘忆梦动画丢失。
7.当铺小游戏后给龙葵衣服，如果之前进行了道具换装操作，则会出现错误信息。
8.战斗中使用仙术时，显示仙术级别错误。
9.“山洞之初体验”小游戏中抓龙葵，在抓住她同时点击龙葵会发生的错误。
10.使用永久增加属性物品后再使用金蛊王，会使增加的属性回归等级设定的数值。
11.通关后开始新游戏，游戏时间还会累计。
12.魔剑能力在通关后继承，再次净化恢复正常。

《仙剑奇侠传三》完美光盘补丁

“仙剑三”在游戏性上有很大突破，除了全3D的游戏画面，在战斗等引擎上的设计也得到充分改良，再一次让“仙剑”系列得到玩家的肯定。本补丁主要解决了一些玩家在运行时出现无法进入的问题，简、繁体版本以及目前所有官方升级档均通用（感谢LOVEICE和FAST制作并提供）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/pal3_nocd.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：修正部分版本无法运行的问题，同时可以免光盘进行游戏。

《仙剑奇侠传三》完美运行补丁

不同于光盘补丁，本补丁除了解决部分版本的运行问题外并没有免光盘的功能，但可以在游戏时欣赏游戏的CD音乐（感谢LOVEICE制作并提供）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/pal3_cracked.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：修正部分版本无法运行的问题，游戏时需要放入游戏光盘。



《魔兽争霸III——冰封王座》兵种编辑器
WarcraftIII：Frozen Throne

新版本的编辑器，修正人物头像动画运动的流畅感、光环对所有的英雄都有效等。如果有文件丢失，系统会自动在War3.mpq里搜索。团队色彩现在能在Static mod下运行了。

下载地址：http://www.cn0day.net/patch/warcraft3viewer.zip

使用方法：直接打开War3.mpq文件进行编辑即可。

补丁效果：使用后可以随意更改“冰封”中的任意兵种、英雄、建筑等造型和魔法效果，功能非常强大。

《圣战群英传2》（中文版）光盘补丁
Disciples2：Dark Prophecy

《圣战群英传2》在经过长久的汉化之后终于推出，而且在中文版推出后不久又发布了资料片，可惜资料片并非中文版，所以部分喜欢中文版的玩家只能继续等待资料片的汉化，希望这次不用等待如此长的时间。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/discipl2cncd.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《世嘉大战略IV》（日文版）超级属性修改器

这是世嘉公司自《大战略98》、《大战略98 II》和《大战略2001》之后在PC平台上的第4个《大战略》作品，本作最大的变化在于其攻略模式从战役层次提升为战略层次，同时将领系统的革新、武器开发投资的变革，使得战略构思和武器投资都发生了改变（游侠网光荣论坛Sean_CGOL制作并提供）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/ad4edit.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。

补丁效果：包括金钱、部队属性、再次移动等多功能的修改。

《天堂与地狱》完美简体中文游侠汉化包
Heaven and Hell

这是一款由德国CDV开发的最新模拟策略游戏，在游戏中，玩家可以选择扮演好神或坏神，然后通过各种方式，建立公元前1500年时你自己的世界。该游戏还支持多人游戏模式，可以选择4个种族（游侠汉化组Jeff Chen制作）。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/hhcn.exe

使用方法：在安装好英文版的前提下执行汉化程序即可。

补丁效果：完美汉化英文版《天堂与地狱》。

《冰点——不死战士》无限资源修改器
Cold Zero：The Last Stand

游戏注明为策略类型，不过也加入了很多RPG因素。每完成一个任务角色就会回到办公室，在这里可以上街买衣服、买枪支弹药，到射击场去熟悉各种武器。在游戏过程中，你可以通过种种手段躲避敌人轻松完成任务，也可以扮演一个暗杀者把敌人一个个杀死然后光明正大地完成任务。但是玩过“盟军”的人都知道，想光明正大地跟敌人打枪战就是死路一条了。该游戏跟“盟军”相比最大的不同是加入了“脚步声系统”，灵感可能来自《细胞分裂》这类间谍游戏，这样会显得更加真实。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/ims-northlandtrn1.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。

补丁效果：可修改无限量的游戏资源。

《冰点——不死战士》光盘补丁
Cold Zero：The Last Stand

该游戏的画面整体来说还过得去，场景做得比较漂亮，不过多边形用得不是很多。所以例如人物的脸谱、汽车的轮廓等细节就显得稍微单调了一点，不过对于一个策略游戏来说已经不错了。游戏的操作对于刚上手的玩家来说可能稍微复杂了一点，不过只要用心玩完练习关，你就会发现操作一点也不困难。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/Northlandcd.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《共和国革命》光盘补丁
Republic：The Revolution

电脑游戏正在以一个令人不可思议的速度向前发展，随着游戏技术水平与设计能力的不断提高，这种互动性娱乐达到了一个又一个的新境界。开发小组为此还专门开发出一个以最先进的人工智能和图像效果组成的策略拟真系统，以使游戏达到一个新的高度。他们的目标是试图创造出一个逼真的游戏环境，并使其具备从未有过的深度和真实感。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/dev-rtr.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《登陆矩阵》（中文版）光盘补丁
Enter the Matrix



游戏中穿插了大量的高超动作，意念力使敌人速度变慢，并且可以施展出正常环境下无法使用的技艺。除了格斗方面，游戏的谜题设计也别具一格，至少在部分关卡中你需要的不光是力量，还需要经受得住智力上的考验。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch15/matrixcncd.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

文化II

游戏进行时按下F2键，输入以下密码：
FUNEXPLORE：地图全开
FUNCOLORS：打开特殊色彩显示（灰、棕、亮灰色系）
FUNLARRY：音效快速播放（再次输入则关闭）
FUNOUTTAKE：播放CD中的Outtake.mp3音乐档案
FUNMAPVERYBIG：大图显示
FUNMAPSMALL：小图显示
在对战模式窗口输入以下密码：
OHODIN：打开Normandy任务
ZANZARAH：打开England任务
AMY：打开Italy任务
HADSCHI：打开Miklagard任务
HABSPASS：打开The Warager Guard任务
SVENKOMMT：打开The Battle for Byzantium任务
GOTHICRULES：打开Alexandria任务
REGENGOTT：打开Baghdad任务
SCHATTENFEE：打开Wigrid Wall任务

加勒比海盗

首先要复制两个文件：把游戏目录/Program/Seadogs.c拷贝到游戏目录/Gamedir/Program下，再把游戏目录/Program/Controls/Init_pc.c拷贝到游戏目录/Gamedir/Program/Controls下，这样就能开启作弊模式了。

进入游戏后按以下按键：
Y：上帝模式开关
U：第一人称模式开关
I：+100 000金钱
O：+50技能点
P：使自己的名声在各国都为中立

在游戏最初赚钱有点困难，这里有一些方法能让你在不作弊的情况下赚很多钱。去酒馆找人当你的副手，跟他不停讨价还价，即使他拒绝了你的开价，用这种方法，你可以迫使他接受你的负数价格（也就是说他会倒贴给你钱），通过这种方法你能拿到50 000块。

三国立志传2

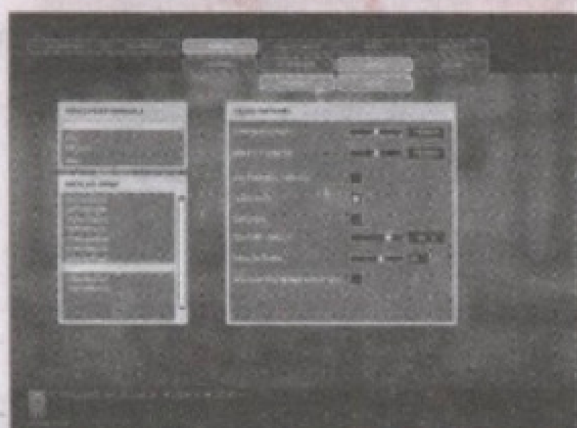
首先需要将游戏更新到1.041版，执行游戏后按Ctrl+Alt+F9，就可使用以下秘技了：
FullRunPoint：行动点数为最大
GoldGoldGold：金钱增加5000
TomorrowDie：主公年纪到99岁
FullEnergy：体力值为99
NoLifeFriends：友军生命值剩1点
GiftForMe #：获得物品（#为物品编号）
MoreAction：攻击后能继续下指令
BedBedBed：敌人昏迷
MadMad：敌人混乱
PoisionPoision：敌人中毒
StoneStone：敌人瘫痪
FullThinkPoint：灵感补满
OurLifeEnd：我军生命值剩1点
FullLongLife：生命值补满

征服美洲

在游戏中按回车，然后输入以下密码即可：
1.北美版
supervizor：驱散战争迷雾
money：得到额外资源
qwe：地图全开
2.欧洲版
viewall：驱散战争迷雾
victory：立刻获胜
babki：地图全开

华硕显卡园地——游戏优化宝典

《战地1942——二战秘密武器》显卡设置技巧



进入游戏后，单击Options→Video进入显卡相关设置，在左上游戏提供了低、中、高3种默认设置，但我们还是选择自定义，根据显卡实际情况尽可能大地发挥出其真正效能吧：左下是游戏分辨率，最好能在800×600、16位色以上，否则会显得相当粗糙；右边是具体的渲染、阴影设置，具体如下：

Graphics Quality：图像质量，最低也要中，否则模模糊糊看都看不清，怎么打？

Effects Quality：特效质量，一般都是指烟雾、光影等特效的质量，可以设为低。

Environment Mapping：环境贴图，对游戏并没有太大影响。

Lightmaps：光源贴图，最好打开，否则画面会显得有点暗，尤其对狙击不利。

Shadows：阴影效果，不要也罢。

Texture Quality：贴图品质，80%～90%足矣。

View Distance：视野距离，这个要求较高，看得越远，物体、单位、贴图等就越多，如果不开飞机、射导弹，60%就可以了。

推荐设置：1024×768、16位色，图像质量高，特效质量低，环境贴图、阴影效果关闭，光源贴图打开，贴图品质80%，视野距离100%。



林晓：据凯乐亓朋友热心考证，晶合聊天室于1997年7月创建，至今已经有123期之久，乃老字号店铺，童叟无欺，货真价实，请诸位放心购买（这个广告词……汗，又用了一遍）。本期聊天室主持人为偶们的网络达人AJ（ ）。



榜评一句话

广东 阿宁

QQ：总是比MSN慢一步。

Windows优化大师：拆东墙补西墙。

RealONE：你想让你的机子慢下来吗？请用它。

网络蚂蚁：对付弱智的网站，我喜欢。

Photoshop：我总想知道它到底还不能干啥。

江苏 流星剑客

QQ：QQ无限，友情无限。

金山游侠：游侠助我闯游（戏）天下。

瑞星杀毒软件：职业杀毒高手。

河北 小鱼儿

QQ：还没用场景聊天的朋友请回火星，谢谢合作。

金山游侠：“初生牛犊不怕虎”的原因。

WinRAR：浓缩的才是精华。

网际快车FlashGet：想达到最佳效果，请配合宽带使用。

金山词霸：居家旅行，托福雅思必备之宝典。

IE：好大一个香苹果，网虫、蠕虫都爱它。

辽宁 下载靠人

QQ：“我看到了，我看到了，你变胖了……”

金山毒霸：没事的时候想不起，有事的时候全靠你。

IE：为什么总要我发送错误报告呢？

网络蚂蚁：“一只蚂蚁，两只蚂蚁，跑得快，跑得快……”

：说得巧妙！

晶合后院动态

动静瞬间版（供稿：小眼镜熊）

由联盟体育部和动静版合办的2003年度首届晶合动静FIFA冬季联赛即将开幕。本次联赛暂定采用杯赛形式，先分小组打双循环比赛，然后每组取前两名进入第二阶段淘汰赛。淘汰赛中也采用主客场两场定胜负方式，直至决出冠军。选手可以是某个同盟会的代表，比赛成绩会影响到所在同盟会的年终排名。总赛程不超过8个比赛日。本次比赛采用浩方对战平台以及FIFA 2003。每场比赛结束至下一个比赛日之前，参赛选手需进行比赛结果的提交。进球录像与比赛结果截屏图提交的FTP地址，将于比赛前放出。奖项分别设为：选手奖、同盟会积分奖、单轮最佳入球奖等。详细评奖方法和奖品设置，请见动静版比赛帖。

随便聊聊吧

关于大软小编们的电脑

山东 王一鹏

Walker：自从我当上老编以来，这腰也不疼了，腿也不酸了，Walk也有劲了……不对不对，是工资也上来了。至于我的电脑嘛，虽不比一般小编的寒酸，其实也不是太好啦，不过就是下一版后院的服务器加个三星42英寸的液晶。唉，马马虎虎凑合着用吧（根据国家安全部当天内部文件记载，大众软件发生“叛乱”，现任老编Walker双腿被“砍”，自此不能Walk，新一期大软无限期推迟）。

阿飞：哈哈哈，大学里那些饭票没白捡啊，现在娶了个好老婆，带来个好嫁妆，俺现在都用上奔III啦！哈哈哈，比俺在大软时的麻麻叉166不知道强多少倍啊，俺这辈子算没白活了，俺知足了！（据说当晚飞嫂怀疑阿飞是因为那台落伍的奔III才跟她结婚的，于是打包回了娘家。）

狂人：阿咦咿哦咿咿哈希希凡沓嘤！（青山最著名的医生和动物园猩猩饲养员联合翻译，得出一个结论：狂人这是因用后院服务器上不良网站被发现，失去管理员资格而发泄不满。另据大软清洁工透露，目前狂人办公桌上只有一个Plam，下一版的后院很有可能诞生于此。）

林晓：你拍一，我拍一，小霸王出了学习机……

小虫：我啊，哪有什么固定的电脑？实验室里这么多好东西，我那大袖子随便这么一转，哈哈，新的电脑有啦！（Walker：咳咳……嗯……）

答笛：小虫，我们兄弟一场，共事一块，你日子不过了，深明大义地去自首了；可我还上有……，下有……，你可千万别把我供出来啊……（Walker：咳咳咳……嗯嗯……）

8神经：哈哈，我的电脑在编辑部可是一人之下万人之上啊，谁让我负责游戏并当选了“读者调查”之最受欢迎男编呢。看我的电脑，两边长，那个当不间（天津话）的宽；鼠标有那馒头大，上面还长着绿毛呢（MM读者送的鼠标套）；而且答笛在我的《天堂2》内测账号的诱惑下，给我改装成了全世界独一无二的电脑。大家来看……天啊，那是我电脑的自毁开关，风行水不要，那不是点烟器……(在一阵灿烂的火花下，8神经成为大软第二个没有电脑的小编。答笛：哼哼，给我个有期限的内测账号，你的电脑当然也是有期限的啦。）

：想象力丰富令人钦佩！

中奖名单出来了

晶合后院 HM775

曾经有一份调查表摆在我面前，
可我没有珍惜它。
今天当我看到有人中奖时，
我才后悔莫及。
人生自古谁无奖，
只有我在家里哭。
没有众编来安慰，
只好在这作歪诗。



：下次机会可不要错过哟！

砸太太电脑的9个理由

陕西 李辉

1.家里电脑总是热的，开水总是凉的；她的眼圈总是黑的，眼珠总是白的。

2.她去商场订购的电饭锅没给送来，叫我去质问。我去了，见她在送货单的“地址”一栏写的是：dawanzi3122@so.com。

3.女儿的写字板玩具找不到了，问她。她说，单击“开始”，然后找到“程序”，再找到“附件”，肯定就在那里。

4.去银行取钱，她把密码输了好几遍，仍然不对，惹得工作人员满脸狐疑。我急忙过去看，发现她输的是她电子信箱的密码。

5.家里盘子不够用，我让她捎几个回来。她说，科技市场太远了，不知道你要的是软盘、硬盘还是光盘。

6.老家养鸡的叔叔打电话过来，说近几天老是死鸡，看能不能捎些这方面的书回去。她说，这个我懂，最简单有效的办法就是“重启”。

7.坐出租丢了包，好心的司机给送了回来。一看是来还包的，她特别激动，第一句话就是：你QQ号码是多少？我把你也加上！

8.我泡在脸盆里的螃蟹跑了一只，动员全家找。结果她在冰箱后面“找到”了，并说，跑什么跑，上了网我也认识你！我一看是一只蜘蛛。

9.为她迷上电脑，我们吵了架。我象征性地打了她一下，她就恼了，趁我如厕的空，收拾大包小包回了娘家。临走留下便条一张，上书：55 555 5555 88 886，落款是：7。

：说归说，真的敢砸吗？



晶合后院的群众生活

后院夜话

最受欢迎男编辑出炉~~~

一只小花猪

拿到18期杂志了，看见最受欢迎的男编辑是8神经。此人可说是神出鬼没，但为何深得民心？个人意见：1.曾经在杂志上看过他写的攻略——不错！2.言语幽默，玩起游戏来疯狂（他自己在编辑导语上说的）。3.有时会在其它游戏论坛上看见他的帖子，也算是贴近群众吧。我也投了他的票~~~

蓝水中人

我投生铁一票

中崎峻

寒……我选的是虫子……

七夕盟

生铁~~~

尧金金

我投寂静的冰河一票。

秋水夕阳

虫子~

阿跳

呵呵，当然是田震……虽然不是编辑。

8神经

关于这个问题，用一封读者来信可以解释，大意如下：

8神经：你好！

今天我看到了第13期的杂志，在“乾坤一技”栏目中竟然发现了一个以前的大软从未有过的错误，那就是（以下省略100字）。大软居然会发生这样的低级错误！我再一看栏目编辑，竟然是我一直还比较喜欢的8神经。亏我在8周年“最喜欢的编辑”投票中还给你投了一票，我现在真是后悔阿（以下省略数百字）。

明白了吧，就是这样。

躲在被窝里

我到BS冰河去了……

紫雪儿

田震那里总是有最新最好的游戏~~~

生铁

我也选生铁！
生铁！生铁！生铁！

lovekok

BS楼上的……

平安有句话说得好：“某年某月某日某地，生铁价格行情……”

无奈的排行榜待续的名人堂

■晶合实验室 电子土豆

尽管软件榜单越来越平淡，尽管软件榜评越写越腻味……可没办法，林jj的号令一出，小编们谁敢不从。所以，尽管我知道我写的榜评越来越像娃哈哈纯净水（郑重声明：绝非广告，因为本人更喜欢"农夫山泉"），还是得放下手里正在被摧残的板卡光驱MP3，硬着头皮来了。

本期榜单上软件的得票数都比上次少了许多，老大QQ的票数少了三成，继续稳坐老七位置的《金山快译》得票不到第18期的一半。不知道是不是因为9月份刚开学，大家都很忙，无暇填写榜单的缘故，但愿不是在赶着补暑假作业哦:)

金山公司看到我们的热门软件排行榜应该会比较开心，WPS Office虽然已淡出本榜，但TOP 20中居然金山的软件占据了5席；再看看榜上其他众多国产软件，谁说我们不欢迎国货呢。不过，受欢迎是一回事，满意又是另一回事。如今像QQ这样炙手可热，却又不断推陈出新的国产软件似乎不是很多。

有时我很奇怪为什么《金山快译》的名次总能比《金山词霸》靠前，在我看来，需要借助"糍粑"读懂的东西，用"快疑"处理一下，恐怕只会更加疑惑；所以要使E文不再成为障碍，还是多琢磨琢磨"词霸"吧。前段时间听说金山把"词霸"、"毒霸"等部门的技术队伍都调去参加"剑网"游戏的攻坚战了，金山也许能切到一块不错的网游蛋糕，可《金山词霸》在不断更新版本号的同时，诸如"往返票：return dicket"这样的拼写bug还要延续多久呢？

每次看到榜上的《金山游侠》总觉得怪怪的，软件排行榜上居然有一个跟单机游戏关系非常密切的东东长期位居三甲之列，得票数远远超过了IE、MSN Messenger和RealPlayer。难道大家平时用QQ聊聊天，用《金山毒霸》杀杀毒之后，就整天拿着《金山游侠》改游戏？回头瞧瞧今年第17期的游戏龙虎榜，10强中《传奇》是网游，CS、《魔兽争霸III》和Diablo II似乎都不属于要靠"游侠"找到乐趣的类型；其余4款同出自大宇门下的RPG，就算要改也有更方便的存档修改器；至于FIFA 2002，我想极少有人无聊到要在比赛中手动改比分的地步吧。其实在我看来，"游侠"之所以能呆在前面，恐怕还是大家的习惯使然。既然"爱护皮椅（FPE）"已经沉沦，"东方不败"也退出了江湖，好歹弄个"游侠"出来撑撑门面，至于用不用得上，那就另当别论了。

其实，像IE、RealPlayer（RealONE Player）、Flash这些功能"独此一家，别无选择"的软件，（哦，你用MYIE上网，用《金山影霸》放rm？可它们背后是什么？）为了给后起之秀腾出位子，最好都进名人堂呆着吧。P

编辑推荐榜

（推荐编辑 小虫）

软件	推荐理由
腾讯QQ 2003正式版	使用IM软件就相当于选择一种生活方式，QQ让我养成了一上网就将鼠标指针移向屏幕一侧的习惯。
Ahead Nero 6	连DVD、MPEG4都能做的刻录软件，有什么理由不喜欢？
Adobe Photoshop 7.1	没有它做不到的，只有你想不到的，Photoshop是一款需要长时间浸润才能用好的软件。
Microsoft Office XP	Office是那种平时不太可能想起来但是绝对重要的软件，对我来说它就像空气。
Norton Antivirus 2004	上网配备杀毒软件和出门穿衣服差不多等同重要了，尽管比较笨重，但不失为一件"好衣服"。

热门软件排行榜TOP20

SOFTWARE





经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	9.0Beta
ACDSee	5.0
Winamp	3.0
豪杰超级解霸	3000

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
腾讯QQ	2003Beta1	1	824	○	深圳腾讯计算机系统公司
金山毒霸	V	2	561	↑	金山公司
金山游侠	V	3	536	↓	金山公司
WinRAR	3.20	4	533	○	Eugene Roshal
Windows优化大师	5.4Build602	5	508	↑	鲁锦
网际快车FlashGet	1.40	6	387	↓	JetCar软件工作室
金山快译	2003	7	231	○	金山公司
瑞星杀毒软件	2003	8	225	↑	北京瑞星公司
RealOne Player	2.0	9	205	NEW	Realnetworks
IE	6.0	10	162	↑	Microsoft
虚拟光驱	7.11	11	156	↑	东石软件公司
金山影霸	2003	12	148	↓	金山公司
金山词霸	2003	13	138	↑	金山公司
MSN Messenger	6.0Beta	14	119	↑	Microsoft
Photoshop	7.1	15	116	↓	Adobe Systems Incorporated
RealPlayer	9.0	16	109	↓	Realnetworks
NetAnts	1.25	17	105	↑	洪以容
超级兔子魔法设置	5.36	18	103	↓	蔡旋
Flash	MX	19	95	↓	Macromedia
KV3000	2003	20	69	↓	北京江民公司

本榜所列软件版本号截止于2003年9月25日。本期网选选票截止时间为2003年9月25日（网选地址为http://topten.popsoft.com.cn/topsoft/default.htm）。

TOPTEN手机投票启事

轻松投票选择软件
赢取每月精彩奖品

参加投票的软件见读者调查表背面，如果要给没有编码的软件投票，请直接输入软件名字。

短消息格式为：TP（空格）选择的软件代码。

发送特服号163066050即可。

手机投票费用每条短消息0.5元。

19期手机投票幸运读者为：1391158××××

幸运礼物为明基光电鼠标。请获奖者尽快与本栏目联络领取奖品。如需更多精彩服务，请发送0到1630。

名次	软件名称	下载次数
1	腾讯QQ2003简体中文正式版	129 835
2	Flashget（Jetcar）网际快车中文版1.40	96 500
3	RealOne Player Golden官方中文版2.0 Build 6.0.11.864	42 153
4	WinRAR官方中文版3.2	26 633
5	NetAnts v1.25中文版	26 141
6	DirectX 8.1b简体中文版For Win9x	19 467
7	Internet Explorer 6.0简体中文完全版Build 2800	19 252
8	RealPlayer 8.0 Basic中文版6.0.9.584	17 339
9	紫光拼音输入法正式版3.0.0.3045	13 404
10	腾讯QQ2003 II Beta2	12 831

该榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

2003年9月幸运读者

特等奖：音箱1套

新疆鄯善 严氚

幸运奖：《金山毒霸》2003年金版

北京 田果　山东 张文重
江苏 陈涛天　浙江 严烈
吉林 顾遥　广东 陈敬彬
四川 涂冬　甘肃 高小彬
福建 沈意洪　江苏 金勇
云南 方帅鹏　江苏 辛辛艺
福建 杨芸菲　山东 茹晓文

邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN